**Игры на формирование фонематического восприятия у детей старшего дошкольного возраста с ОНР.**

|  |
| --- |
| **«Дары леса»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать степени громкости звука, реагировать на изменение порога чувствительности.  Оборудование: грибы, ягоды, шишки, барабан.  Ход игры: На лесной поляне (на полу) разложены грибы, шишки, ягоды. Дети ходят с лукошком (пакетом, ведёрком) и тихим голосом напевают песенку: «За грибами в лес иду, в лес иду, в лес иду. Дары леса соберу, соберу, соберу». Во время пения детей педагог стучит в барабан. Если взрослый тихо играет на барабане – дети собирают грибы, если немного громче – ягоды, а если очень громко – то пошёл дождь, дети должны  собраться в круг. |
| **«Найди картинки»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать степени громкости звука, реагировать на изменение порога чувствительности, развивать навыки составления рассказа по серии сюжетных картинок.  Оборудование: бубен, серия сюжетных картинок (из 3-4 частей).  Ход игры: Педагог предлагает ребенку найти спрятанную картинку, ориентируясь на интенсивность звукового сигнала (бубна). Количество участников должно соответствовать количеству картинок одной сюжетной серии. После того, как все сюжетные картинки будут найдены, дети выкладывают их в логически – временной последовательности и составляют рассказ по серии сюжетных картинок. |
| **«Далеко или близко?»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать степени громкости звука, определять далеко или близко находится объект, расширять словарный запас по теме «Домашние и дикие животные», развивать связную речь, тонкую моторику пальцев рук.  Оборудование: магнитофон, записи голосов домашних и диких животных, предметные картинки животных; вертикальные полоски для обозначения того, далеко или близко находится объект (по количеству детей), счётные палочки.  Ход игры: Перед детьми - домашние и дикие животные. Педагог просит назвать животных и распределить их на две группы: лесные жители и домашние звери. Припоминается, кто как голос подаёт. Взрослый включает запись голосов животных, регулятором увеличивает или уменьшает громкость звучания, а ребёнок определяет, кто так сказал и далеко или близко находится животное. За каждый правильный ответ ребёнок получает счётную палочку. Взрослый выставляет отгаданную картинку на панно, а дети на вертикальной полоске отображают после каждого ответа далеко или близко находился зверь (палочка в начале полоски, палочка в конце полоски). После каждого правильного ответа палочка с полоски убирается в сторону, но остаётся на столе ребёнка. Когда все голоса животных будут отгаданы, педагог предлагает воспитанникам на своих рабочих местах построить из счётных палочек любое из перечисленных животных и составить о нем загадку - описание. Дети конструируют животных, выполняют задания. При затруднении в составлении загадки-описания, педагог, в качестве подсказки, выставляет на панно схему описательного рассказа о животном. |
| **«Фантазёры»**  Цель: развивать слуховую память и слуховое внимание детей,  воображение, связную речь, тонкую моторику пальцев рук.  Оборудование: листок бумаги на каждого ребёнка, цветные карандаши, магнитофонная  запись звуков природы, животного мира.  Ход игры: Дети, закрыв глаза, слушают магнитофонную запись. Через 2 -3 минуты детям предлагается открыть глаза и нарисовать, что они услышали. После выполненного задания, каждый ребёнок по своей работе, с помощью взрослого, составляет творческий рассказ. |
| **«Копилочки – шумелочки»** (2 вариант игры).  Цель: развивать слуховую память, слуховое внимание детей на материале неречевых звуков, развивать тонкую моторику пальцев рук.  Оборудование: коробочки с отверстиями разной формы: овальной – для фасоли, круглой – для шариков, прямоугольной – для монет, треугольной – для риса; фасоль, шарики, монеты, рис. Коробочки с отверстиями парные.  Ход игры: Детям предлагается рассмотреть предметы на блюдцах: фасоль, шарики, рис, монеты и коробочки с отверстиями. Ребята по форме отверстий определяют, в какую из коробочек будут помещать предметы. И начинают заполнять копилочки рабочим материалом, участвуют большой и указательный палец руки. Для усложнения задачи, материал в копилку помещают пальцами другой руки. Ребёнку предлагают   потрясти каждую из копилочек и послушать, как они гремят. Просят найти две одинаково звучащие копилочки.  *Определение длительности неречевых звуков*осуществляется в играх, направленных на различение длительных и коротких сигналов с помощью невербальных и вербальных ответов. |
| **«Солнышко»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать длительность неречевых звуков, развивать тонкую моторику пальцев рук.  Оборудование: пластилин, лист бумаги.  Ход игры: Детям раздают листочки и пластилин. Педагог загадывает загадку:  Ты весь мир обогреваешь И усталости не знаешь, Улыбаешься в оконце, А зовут тебя все ... (Солнце)  Педагог: «Ребята, какой формы солнышко? А по цвету оно какое может быть?». Дети отвечают на вопросы, педагог поясняет, что солнышко может быть и красным, и жёлтым, и белым. Дети при помощи пластилина рисуют круг солнышка, размазывают пальчиком пластилин. Взрослый предлагает слепить из пластилина 8 маленьких шариков и разместить их по контуру круга солнышка. Педагог объясняет ребятам, что эти маленькие шарики будут превращать в длинные и короткие лучики. Взрослый металлофоном издаёт длинные и короткие звучания, а дети размазывают пластилиновый шарик, рисуя пальчиком лучик по длительности звука (длинный лучик – длинный звук, короткий лучик – короткий звук). Начинают выполнять задание с самого верха и далее по часовой стрелке. Задание проверяется. А потом, дети сами могут по своему рисунку играть длинные и короткие звуки. |
| **«Покружились, покружились и в предметы превратились…»**  Цель: развивать слуховое внимание, воображение детей, учить различать высокие и низкие звуки.  Оборудование: металлофон, пианино, предметные картинки: дом, домик, дерево, деревце, стакан, стаканчик, цветок, цветочек, стул, стульчик.  Ход игры: Педагог показывает детям предметную картинку с высоким и низким предметом, воспроизводит низкие и высокие звуки (например, на металлофоне, пианино). Услышав высокие звуки, дети изображают высокие предметы, услышав низкие звуки — низкие предметы. |
| **«Кто живёт в нашем хлеву?»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать высокие и низкие звуки.  Оборудование: предметные картинки домашних животных и их детёнышей (корова, коза, овца, лошадь и их детёныши).  Ход игры: На панно картинки домашних животных и их детёнышей. Педагог высоким и низким голосом произносит звукоподражания животных, а дети отгадывают, кто так сказал. Взрослое животное – высокий звук, детёныш – низкий звук. |
| **«Вини - Пух и Пятачок»**  Цель: развивать слуховое внимание, учить детей различать и правильно подбирать высокие и низкие звуки.  Оборудование: Вини – Пух и Пятачок, предметные картинки: шарик мяч, машинка, варенье, мёд, сок.  Ход игры: В гости к детям приходят Вини – Пух и Пятачок. Они приветствуют детей, спрашивают их имена высоким и низким голосом. Педагог объясняет ребятам, что Вини – Пух разговаривает с ними низким голосом, а Пятачок – высоким. Дети выбирают подарки для гостей и дарят их, произнося «Я дарю тебе этот шарик!» высоким и низким голосом.  Определение *количества звучаний и звучащих предметов.*  Вначале используются звуки, воспроизводимые натуральными предметами, затем — аудиозаписи. Количество звуков и звучащих предметов, подсчитывается детьми с помощью символов (палочек, фишек и т.п.). Задания нужно предъявлять в игровой форме. |
| **«Поезд»**  Цель: развивать слуховую память, слуховое внимание детей, учить детей определять количество повторяющихся одинаковых звучаний.  Оборудование: магнитофон.  Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в игру «Поезд». Взрослый включает магнитофонную запись любой детской песенки. Дети вслед за взрослым становятся друг за другом, изображая поезд (взрослый – первый вагон). Поезд едет по кругу, дети говорят «чух-чух-чух», а педагог за время поездки произносит «Туууу!» от 2 до 4 раз (с некоторым интервалом). Дети должны посчитать, сколько раз произнесено «Тууу!». |
| **Игра «Кошечка».**  Цель: развивать слуховую память, слуховое внимание детей, учить детей определять количество повторяющихся одинаковых звучаний в аудиозаписи, развивать навыки языкового анализа и синтеза.  Оборудование: магнитофон, аудиозапись мяуканья кошечки (7 минут), схема предложения.  Ход игры: В гости к ребятам приходит кошечка. Она просит послушать её предложение и определить, сколько раз она сказала «мяу». Педагог включает аудиозапись, дети определяют количество «слов». Затем, кошечка предлагает ребятам составить разные предложения с указанным количеством слов,   выложить предложения графически. |
| **«Зайка - музыкант»**  Цель: развивать слуховую память, слуховое внимание детей, учить детей определять количество неречевых звуков и звучащих предметом.  Оборудование: зайка, погремушка, колокольчик, бубен, барабан.  Ход игры: В гости к детям приходит Зайка. Зайка – музыкант. Он предлагает ребятам поиграть. Ребята должны посчитать, сколько раз за своё выступление Зайка хлопнул в ладоши, топнул ножкой и на скольких музыкальных инструментов играл, перечислить эти инструменты. Зрительное восприятие Зайки и звучащих предметов исключается. |
| **«На лужайке»**  Цель: развивать слуховую память, слуховое внимание детей, учить детей определять количество звучаний и звучащих предметов в аудиозаписи.  Оборудование: магнитофон, аудиозапись голосов животных, птиц.  2 Ход игры: Взрослый предлагает детям отправиться в путешествие на лужайку. Ребята внимательно слушают аудиозапись различных звуков (голоса животных, птиц, шумы), определяют их число. Для упрощения подсчёта звучаний каждому ребёнку выдаётся определенное количество фишек.  *Развитие неречевого слуха включает работу по активизации пространственного слуха.*Тренировочные игры направлены на формирование умений различать направление звучания, источник звучания, расположенный спереди или сзади, справа или слева от ребенка. |