

детям по очереди прослушать каждый звук, определить и назвать, кто или что может издавать этот звук. Для оживления игры можно предложить детям самим воспроизвести узнаваемый звук. Повторите действия, воспроизведя эти же звуки в другом порядке.

2. Повтор звука.

Для тренировки внимательности детей при игре с несколькими звуками, можно скопировать некоторые из них и включать их в игру дважды. Заготовьте несколько таких подборок с различными повторяющимися звуками. Предложите детям прослушать все подборки звуков и определить в каждой, какой звук они слышали дважды. Тот, кто первым назовет повторяющийся звук, получает фишку. Выигрывает игрок, собравший наибольшее количество фишек.

3. Лишний звук.

Выберите из отдельных звуков несколько (3-4 звука), относящихся к определенной теме, например, «Животные», «Домашние звуки» или другие, и добавьте в подборку «лишний» звук – звук, не относящийся к выбранной теме. Заготовьте несколько таких подборок, дайте их прослушать детям и попросите определить, что не так в каждой подборке. Тот, кто первым определит лишний звук в подборке, получает фишку. Победитель – самый внимательный игрок, набравший больше всех фишек.

4. Найди изображение.

Выберите несколько (3-5) звуков, заготовьте из них несколько дорожек с разным порядком следования этих звуков и подготовьте карты, на которых присутствуют соответствующие изображения. Звуки и карты нужно выбрать так, чтобы на картах присутствовало только одно нужное изображение. В этом случае количество карт должно равняться количеству выбранных звуков. В этой игре участвует только один игрок, остальные дети проверяют правильность ответов игрока. Для начала игры расположите карты перед игроком в произвольном порядке и включите одну из дорожек. Прослушав всю дорожку, игрок должен определить звуки, найти соответствующие изображения на картах и по памяти расположить карты в порядке следования звуков на дорожке. Еще раз прослушав дорожку звуков, остальные дети проверяют правильность действий игрока. Если игрок все сделал правильно, он получает фишку за каждый правильно угаданный звук, и уступает место следующему игроку. Действия повторяются: карты перемешиваются, располагаются перед новым игроком в произвольном порядке и включается вторая дорожка, с другим порядком следования тех же звуков. Далее действия повторяются. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество фишек.

5. Кто или что звучит?

При использовании дорожки со всеми 36-ю звуками сначала можно предложить детям прослушать дорожку и попытаться распознать все звуки. Для этого установите порядок действий: после прослушивания звука тот, кто узнал его, должен поднять руку. Тому, кто сделал это первым, дается право ответить на вопрос «кто/что звучит?». Если ответ верен, ребенок получает цветную фишку. Если ответ будет неправильным, право ответа переходит к следующему поднявшему руку участнику. Победителем будет тот, кто наберет наибольшее количество фишек. Для повышения занимательности игры можно предложить детям не только назвать источник звука, но и попросить воспроизвести этот звук.

В случае, если звук не сможет узнать никто из участников, предложите детям высказать свои предположения и обсудить их. В дополнение к этому выберите и по очереди покажите детям карты, на которых присутствуют изображения, соответствующие не узнаваемому звуку – они смогут послужить подсказкой при распознавании звуков.

Повторите действия, используя оставшиеся дорожки с другими порядками следования звуков.

В качестве расширения возможностей игры можно предложить игрокам не только определить звук, но и рассказать, где его можно услышать: на улице, в лесу, в доме, в зоопарке, в мастерской и так далее.

6. Игра в лото.

После того, как все звуки будут детьми определены, можно приступать к игре в лото, раздав детям игровые карты и фишки. В этом случае, услышав и определив звук, игрок называет его источник и кладет фишку на соответствующее изображение на своей карте. Победителем будет тот, кто первым сможет закрыть фишками все изображения на своей карте.

Особенность этой игры состоит в том, что она включает в себя двойную задачу слухового и визуального распознавания.

Для поддержания интереса и исключения возможности распознавания звуков по памяти по порядку следования звуки записаны на четырех дорожках в разном порядке.

Порядок 1

- 1-01 Собака
- 1-02 Поезд
- 1-03 Пила
- 1-04 Свисток
- 1-05 Будильник
- 1-06 Разбитое стекло
- 1-07 Раскаты грома
- 1-08 Застежка-молния
- 1-09 Автомобиль
- 1-10 Телефон
- 1-11 Корова
- 1-12 Стиральная машина
- 1-13 Кошка
- 1-14 Радио
- 1-15 Ножницы
- 1-16 Смыв в туалете

Порядок 2

- 2-01 Компьютерная клавиатура
- 2-02 Пила
- 2-03 Мотоцикл
- 2-04 Стиральная машина
- 2-05 Чистка зубов
- 2-06 Автомобиль
- 2-07 Будильник
- 2-08 Свисток
- 2-09 Фен
- 2-10 Птицы
- 2-11 Застежка-молния
- 2-12 Фотоаппарат
- 2-13 Велосипедный звонок
- 2-14 Полицейская сирена
- 2-15 Чипсы
- 2-16 Вертолет

1-17 Мотоцикл
1-18 Плач ребенка
1-19 Чипсы
1-20 Утка
1-21 Компьютерная клавиатура
1-22 Чистка зубов
1-23 Молоток
1-24 Велосипедный звонок
1-25 Проточная вода
1-26 Вертолет
1-27 Пылесос
1-28 Птицы
1-29 Полицейская сирена
1-30 Фен
1-31 Дрель
1-32 Конфетная обертка
1-33 Резиновый утенок
1-34 Ключи
1-35 Щелчок пальцами
1-36 Фотоаппарат

Порядок 3

3-01 Плач ребенка
3-02 Чистка зубов
3-03 Проточная вода
3-04 Собака
3-05 Ножницы
3-06 Корова
3-07 Птицы
3-08 Велосипедный звонок
3-09 Резиновый утенок
3-10 Компьютерная клавиатура

2-17 Корова
2-18 Телефон
2-19 Плач ребенка
2-20 Ножницы
2-21 Дрель
2-22 Кошка
2-23 Щелчок пальцами
2-24 Радио
2-25 Собака
2-26 Разбитое стекло
2-27 Молоток
2-28 Конфетная обертка
2-29 Утка
2-30 Резиновый утенок
2-31 Смыв в туалете
2-32 Раскаты грома
2-33 Ключи
2-34 Пылесос
2-35 Поезд
2-36 Проточная вода

Порядок 4

4-01 Машина
4-02 Свисток
4-03 Фотоаппарат
4-04 Будильник
4-05 Поезд
4-06 Молоток
4-07 Велосипедный звонок
4-08 Радио
4-09 Фен
4-10 Щелчок пальцами

3-11 Щелчок пальцами	4-11 Корова
3-12 Дрель	4-12 Ключи
3-13 Вертолет	4-13 Птицы
3-14 Поезд	4-14 Разбитое стекло
3-15 Телефон	4-15 Проточная вода
3-16 Будильник	4-16 Плач ребенка
3-17 Пила	4-17 Застежка-молния
3-18 Фен	4-18 Раскаты грома
3-19 Конфетная обертка	4-19 Компьютерная клавиатура
3-20 Свисток	4-20 Пила
3-21 Чипсы	4-21 Дрель
3-22 Стиральная машина	4-22 Собака
3-23 Разбитое стекло	4-23 Полицейская сирена
3-24 Радио	4-24 Телефон
3-25 Кошка	4-25 Стиральная машина
3-26 Раскаты грома	4-26 Смыв в туалете
3-27 Стиральная машина	4-27 Резиновый утенок
3-28 Застежка-молния	4-28 Вертолет
3-29 Фотоаппарат	4-29 Ножницы
3-30 Ключи	4-30 Автомобиль
3-31 Смыв в туалете	4-31 Конфетная обертка
3-32 Полицейская сирена	4-32 Утка
3-33 Автомобиль	4-33 Чипсы
3-34 Утка	4-34 Пылесос
3-35 Мотоцикл	4-35 Чистка зубов
3-36 Молоток	4-36 Мотоцикл

Методический отдел
АО «ЭЛТИ-КУДИЦ»