**ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

****

**1.** **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.
**2. 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.
**3. 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.

**4. 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.
**5.** **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.

**6.** **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.

**7. 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.

**8.** **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

**9. 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.

**10. 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.
**11. Снежно-звуковой ком.**
Так же, как снежинки образуют снежный ком, можно «слепить» ком из звуков и назвать его снежно-звуковым. Сначала договоритесь с детьми, из каких звуков, например, только гласных, или только согласных, или любых, вы будете «лепить» ваш ком. Затем первый игрок называет какой либо звук. Второй игрок повторяет его и добавляет свой звук Третий игрок повторяет два первых звука и называет свой - третий по счету и т.д.
Выигрывает тот, кому удастся «слепить» самый большой ком, т.е. правильно воспроизвести наиболее длинную цепочку звуков.
**12. Слоговые цепочки**
Ведущий, начиная игру, произносит первый слог, например MA~ Следующий игрок повторяет этот слог и добавляет свой слог, начинающийся на тот же звук (МА - МО). Очередной участник повторяет два предыдущих слога и добавляет свой (МА - МО - МИ) и т.д. Выигрывает тот, кто правильно повторит самую длинную слоговую цепочку.
Можно предложить детям придумывать цепочки как с прямыми, так и с обратными слогами или со стечением согласных звуков. Повторять их можно, сохраняя не только согласные, но и гласные звуки (ПА - МА - НА - Р А...; ОК - ОТ - ОР - от...).
Друг за другом повторяй!
В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй его повторяет и добавляет к нему какое-либо свое. Третий игрок повторяет два первых слова и добавляет к нему свое и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.
**13. Картинка-помощница**Педагог предлагает детям рассмотреть картинку и назвать все изображенные на ней предметы, в названии которых есть звук [р]. Победителем признается тот игрок, чье слово название предмета прозвучало последним.