



Авторская дидактическая

Игра **ЗВУКОВАЯ ПАМЯТЬ**

Автор: Морозова Анастасия Юрьевна
Учитель-логопед
МАДОУ «Детский сад №124»





«Звуковая память»-простая и быстрая игра, которая учит внимательно слушать, узнавать, различать и запоминать звуки. Игра развивает звуковую чувствительность, звуковую память, слухо-зрительно-моторную координацию.

Цель игры - формирование и развитие слухового внимания и слуховой памяти, развитие навыка дифференциации звуков на материале неречевых звуков.

Игра предназначена для детей 5 – 7 лет для индивидуальных и подгрупповых занятий педагога с детьми или совместной деятельности детей.

Игровое пособие состоит из игрового поля, звуковых кубиков, цветного кубика.





Правила

Цель игры – собрать как можно больше пар кубиков, которые издают одинаковые звуки.

В ходе игры игрок броском цветного игрового кубика определяет цвет окошка на игровом поле, с которого сможет взять звуковой кубик. Этот кубик необходимо легко потрясти и вслушаться в его звук. Тогда игрок выбирает любой другой кубик на игровом поле. Если оба кубика издают одинаковый звук, он оставляет их себе. Если оба кубика издают разный звук, их необходимо вернуть на место. В очередных раундах игрок пытается вспомнить, где стоят кубики, которые он уже поднимал и которые издают звук такой же, как и кубик из данного цветного окошка.



Другой вариант использования игрового пособия предполагает использование карточек с изображением различных предметов и карточек со слогами, из которых нужно собрать название этих предметов.

Игра в таком варианте может быть использована на индивидуальных или подгрупповых занятиях по развитию речи детей 5-7 лет.

В зависимости от подобранных картинок может быть направлена на:

- Развитие слоговой структуры слова
- Автоматизация и дифференциация звуков
- Обучение чтению



Правила.

Карточки со слогами в хаотичном порядке раскладываются на игровом поле в цветных кружках и закрываются кубиками. Игрок поднимает любой кубик, называет слог и ищет картинку, к которой он подходит. Его задача открыв следующий кубик найти недостающий слог, чтобы собрать целое слово. (Например: под первым кубиком был слог «хи», значит нужно найти слог «ду», чтобы получилось слово «духи»). Если игрок находит целое слово, то забирает себе карточку, к которому это слово подходит. Побеждает тот, у кого в конце игры оказалось больше всех карточек.





Спасибо за
внимание!