

## Настольная игра Звуковая память

Слуховая память – это хорошее запоминание и точное воспроизведение разнообразных звуков. Этот вид памяти имеет особенно большое значение в развитии ребенка. Большую часть информации ребенок получает, узнает на слух. В школе большая часть учебного материала подается в форме объяснения учителем. Устно педагог дает задания. Если ребенок прослушал, что ему объясняли на уроке, если он не способен запомнить на слух, то и результативность учебы будет низкая. Не зря народная мудрость гласит: *«В одно ухо влетело, из другого вылетело»*. Поэтому очень важно использовать различные игры и упражнения для развития слухового внимания и памяти. Ребёнок начинает прислушиваться к окружающим звукам, словам близких людей, у него повышается внимание, улучшается память и фонематический слух, работоспособность.

Цель: развитие слуховой памяти, внимания, умение различать и дифференцировать шумы.

Задачи:

- Формировать умение внимательно слушать, узнавать, различать и запоминать звуки.
- Развивать звуковую чувствительность, звуковую память, слухо-зрительно-моторную координацию.

В начале своего хода игрок броском цветного игрового кубика определяет цвет окошка на игровом поле, с которого сможет взять звуковой кубик. Если, к примеру, выпал желтый цвет, то игрок вправе взять звуковой кубик с любого желтого окошка на игровом поле.

Этот кубик необходимо легко потрясти и вслушаться в его звук, не подглядывая на цвет той стороны кубика, на которой он стоял. Тогда игрок выбирает любой другой кубик на игровом поле. Этот кубик тоже необходимо легко потрясти и вслушаться в его звук. Если игрок решит, что оба кубика издают разный звук, он ставит их обратно на место, не подглядывая на цвет той стороны кубиков, на которой они стоят.

Если игрок решит, что оба кубика издают одинаковый звук, он должен повернуть их и показать цвет их нижней стороны всем остальным игрокам. Если кубики по цвету той стороны одинаковые, игрок оставляет кубики себе. Если кубики по цвету той стороны разные, игрок должен вернуть их на место. Игра продолжается, пока на игровом поле находятся звуковые кубики. Победителем считается тот, кто соберет больше пар кубиков.

Если на окошках определенного цвета на игровом поле уже нет кубиков, а игрок цветным игровым кубиком выбросил этот цвет, он вправе взять кубик с любого окошка на игровом поле. К примеру, если игрок выбросил красный цвет, а на красных окошках игрового поля уже нет ни одного звукового кубика, он должен взять звуковой кубик с любого окошка на игровом поле, где кубики еще стоят.

Также можно предложить ребенку «Составить ряд» расставить коробочки по шуму, от самого громкого к тихому или наоборот.

Или поиграть в игру «Где шумит» ребенок закрывает глаза, взрослый создает шум впереди, сзади, слева, справа от ребенка. Ребенок не открывая глаз, должен показать рукой, откуда доносился шум.

