

# *Паспорт дидактической игры «Волшебные баночки»*

*Автор:  
учитель-логопед  
Базерова Р.Р*

*г. Екатеринбург 2025*

**Оборудование:** 5 пар баночек, наполненных шумовыми предметами: гречкой, фасолью, монетами, цветным песком, бусинами; картинки с изображениями предметов

**Возрастная категория:** рассчитана на детей в возрасте от 3 лет.

### **Правила игры**

- Взрослый заранее наполняет баночки шумовыми предметами.
- Заклеивает горлышки баночек прозрачной пленкой, чтобы детям были видны наполнения баночек.
- Знакомит ребёнка со звучанием 5 баночек, просит запомнить, как звучит каждая из них (начинают с 1-3 баночек с контрастным звучанием).
- После того, как ребёнок запомнит звучание баночек, взрослый просит его закрыть глаза или отвернуться и гремит какой-то баночкой.
- Затем просит ребёнка открыть глаза или повернуться и сказать или показать, какая баночка звучала.

### **Усложнения**

- Для маленьких можно оставить только две пары баночек с контрастным звучанием.
- Для детей постарше - изготовить десять пар и играть в «найди пару».
- В ходе одного занятия можно проводить игру 2–3 раза, в зависимости от того, как ребёнок справляется с поставленной задачей. Если ребёнок допустил много ошибок, игру стоит переиграть ещё раз, следя за тем, чтобы ребёнок опирался на слух при выборе пары.

### **Вариант 1.**

Ребенок берет стоящие перед ним банки и, гремя ими, пытается найти похожую по звучанию. После того, как ребенок выделил все пары, начинается проверка правильности – ребенок откручивает крышечку баночки и они вместе с ребенком определяют результат. Если ребенок допустил много ошибок, то игру стоит переиграть еще раз, следя за тем, чтобы малыш опирался на слух при выборе пары, а не на известную ему подсказку на дне баночки.

### **Вариант 2.**

Ребенок берет стоящие перед ним банки и, гремя ими, пытается догадаться по звучанию, что находится внутри (гречка, фасоль, монеты, цветной песок, бусины). Для проверки откручивает крышечки и



проверяет правильно ли он ответил, затем выкладывает баночки на картинки с изображениями предметов. Если ребенок допустил много ошибок, то игру стоит переиграть еще раз, следя за тем, чтобы ребенок опирался на слух.





