**Co to był za dźwięk? Czyli pamięć słuchowa.**

**Pamięć** **słuchowa wyrazów to** zdolność przechowywania w pamięci wzorców słuchowych wyrazów. Pozwala nam odtwarzać zasłyszane zdania i narracje, dzielić wyrazy na sylaby i głoski. Warto ją ćwiczyć nie tylko ze starszakami,

„Gdzie jest mój telefon?”

Na rozgrzewkę możemy schować źródło dźwięku (dzwoniący telefon, radio, tablet, budzik) gdzieś w domu i poprosić dziecko, by odnalazło grający przedmiot.

„Wesoła piłeczka”

Wyobrażamy sobie, że jesteśmy wesołymi piłeczkami. Podskakujemy tyle razy, ile klaśnięć usłyszeliśmy.

„Co tak gra?”

Do tej zabawy przyda się kilka przedmiotów wydających dźwięk. Mogą być to zarówno instrumenty muzyczne (grzechotki, bębenki, dzwonki itp.), jak i przedmioty użytku codziennego (szeleszcząca folia, kartka papieru, drewienko, szklanka i łyżeczka, powierzchnia kanapy). Na początek wystarczą 3, potem stopniowo możemy zwiększać ich liczbę. Prezentujemy dziecko dźwięki, następnie prosimy, by się odwróciło/zamknęło oczy i „gramy” na jednym z przedmiotów. Następnie role się odwracają – to dziecko zadaje dorosłemu dźwiękową zagadkę. Później zwiększamy poziom trudności – „gramy” sekwencje dźwięków na kilku przedmiotach.

„Idę na wycieczkę, biorę z sobą…”

Przygotowujemy kilka przedmiotów, np. lalkę, misia, samochodzik, łyżkę, kredki, książkę, jabłko, maseczkę. Kładziemy je na stole, tak, aby dziecko je widziało. Dorosły mówi „Idę na wycieczkę, biorę z sobą…” i wymienia 2-3 przedmioty. Dziecko powinno powtórzyć wyrazy we właściwej kolejności. Z czasem wymieniamy więcej przedmiotów, możemy też dodawać do nich przymiotniki, np. „wesołą lalkę, kolorowe kredki i pyszne jabłko”. Niektóre wyrazy mogą się powtarzać, np. „samochodzik, jabłko, kredki, samochodzik”. Oczywiście, raz zdanie powtarza dziecko, a raz – dorosły.

„Ala ma kota”

Podobna zabawa, tyle że bez podparcia wzrokowego. Rozwijamy stopniowo wybrane zdanie, np. „Ala ma kota”. „Ala ma rudego kota”. „Mądra Ala ma rudego kota”. „Miła, mądra Ala ma rudego kota” itd.

Miłej zabawy!