Картотека игр и упражнений, способствующих развитию памяти.

Повторяй за мной!

Цель: развитие зрительной памяти.

Ход игры: Для этой игры тебе понадобятся кубики или конструктор. Из набора 2–3 кубиков (кубики разные, наборы у вас одинаковые). Составить какую-нибудь комбинацию. Задача ребенка – как можно быстрее и правильнее воспроизвести увиденное из своих кубиков.

Волшебный мешочек

Цель: тактильная память.

Ход игры: Для этой игры понадобятся полотняный мешочек и несколько разных на ощупь мелких предметов (кубик, игрушка, ключ, яйцо от «киндера», моток ниток и т. д.). Все это малыш должен сам сложить в мешочек (в более старшем возрасте мешочек ему нужно давать уже наполненным), а потом, засунув руку внутрь, не глядя определить, что за вещь у него в руках.

Тайничок

Цель: развитие зрительной памяти.

Ход игры: Нужна будет большая коробка, ее лучше расположить в укромном уголке игровой. При малыше выбрать несколько игрушек и поместить их в тайник. Закрыть коробку чем-нибудь непрозрачным и просишь ребенка назвать игрушки, которые спрятались в «убежище». Если называет правильно, роли меняются, теперь угадывать должен взрослый.

Магазин

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры: Посылая малыша в магазин, перечисляешь ему список покупок. Начинаешь с двух-четырех пунктов. Ребенок бежит и «покупает» все необходимое. Если запомнил правильно, вы меняетесь ролями. Постепенно список покупок можно расширять до десяти предметов.

Снеговик

Цель: Развивать слуховую память и логическое мышление.

Ход игры: Начиная игру, например, словами: «Я возьму чайник и сделаю чай», – ребенок должен повторить. Ты продолжаешь: «Я возьму чайник, налью воды и сделаю чай». Потом: «Я возьму чайник, налью воды, засыплю заварку и сделаю чай», и так далее детализируется ситуация, пока один из участников не собьется.

Доклад в штабе

Цель: развитие зрительной памяти.

Ход игры: Выходя на прогулку, договориться с ребенком, что вы сегодня идете в разведку. Необходимо быть очень внимательными и по возвращении домой доложить о ситуации вне «штаба».

По приходе домой задавай ребёнку как можно больше вопросов: «Какого цвета машина стоит во дворе?», «Собака какой масти перебежала нам дорогу?», «Кого мы встретили на лестнице?»,

Смотрю в книгу…

Цель: развитие зрительного внимания и памяти.

Ход игры: Когда ребёнок будет увлеченно рассматривать изображений, задать ему вопросы. Например: «Покажи все зеленые предметы», «Что железное ты видишь на рисунке?», «Назови всех животных, нарисованных здесь» и т. д.

Запомни картинки

Цель: развитие у детей зрительной памяти.

Дидактический материал: 5 картинок с изображениями знакомых предметов (стул, кукла, яблоко, кастрюля, тарелка).

Ход игры: Ребенок рассматривает 5 картинок и запоминает, что на них нарисовано. Затем картинки переворачивают. Психолог показывает на перевернутую картинку, а ребенок должен вспомнить и назвать предмет, нарисованный на картинке.

У оленя дом большой

Цель: развитие у детей умения запоминать текст с помощью мнемонических приемов.

Ход игры: Взрослый, проговаривая текст игры, сопровождает его движениями: У оленя (руки над головой скрещены) Дом большой (руки над головой изображают крышу). Он гляди в свое окошко (руки перед лицом изображают окно). Заяц по лесу бежит (движение руками, как при беге), В дверь к нему стучит (кулаком имитация стука в дверь). Стук, стук. “Дверь открой! Там в лесу охотник злой!” (большим пальцем через плечо показывается, что сзади охотник).

“Заяц, заяц, забегай! Лапу подавай!” (ребенок протягивает руку вперед). Упражнение повторять 3-4 раза в медленном темпе.

Что изменилось?

Цель: обучение ребенка навыкам запоминания образа, ситуации.

Дидактический материал: Одна картинка с изображением, например, ванной комнаты. Другая картинка с изображением той же ванной комнаты, но предметы на данной картинке переставлены и находятся в другом порядке.

Ход игры: Ребенку предлагается рассмотреть первую картинку и запомнить места расположения предметов. Затем предлагается другая картинка. Ребенок должен назвать предметы, которые изменили местонахождение. Время не ограничено.

Спрячь игрушки

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.
Дидактический материал: Три игрушки.
Ход игры: Психолог просит ребенка спрятать три игрушки в своем кабинете. При этом ставится условие ребенку, что через неделю он должен будет вспомнить, куда положил игрушки и найти их.

Найди игрушки

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.
Дидактический материал: Спрятанные на прошлом занятии три игрушки.
Ход игры: Ребенок должен вспомнить и найти игрушки, которые спрятал на прошлом занятии в кабинете психолога.

Рассмотри внимательно

Цель: развитие произвольного внимания.
Дидактический материал: Любая сюжетная картинка.
Ход игры: Психолог показывает ребенку любую сюжетную картинку и просит ребенка внимательно рассмотреть рисунок и запомнить как можно больше деталей. Затем картинка закрывается. Психолог задает вопросы по картинке. Например: “Сколько елочек было на картинке?”, или “Кто катался с горки?”. Ребенок должен ответить на все вопросы.

Свет, зажгись

Цель: Развитие памяти на события.
Дидактический материал: Настольная лампа.
Ход игры: Психолог, со словами: “Свет, зажгись!”, включает настольную лампу. При зажженной лампе психолог рассказывает любой детский стих или поет песенку. Затем психолог говорит: “Свет, погасни!” - и выключает лампу. После этого нужно приложить палец ко рту и сказать ребенку: “Нужно помолчать”. Далее нужно снова включить лампу со словами: “Свет, зажгись!”. Игру повторить 4-5 раз.

Кто не на месте?

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.
Дидактический материал: 10 небольших игрушечных животных.
Ход игры: Игрушки выставляются перед ребенком на столе в один ряд. Психолог предлагает ребенку запомнить, кто на каком месте находится. Затем ребенок отворачивается, а психолог переставляет местами две игрушки.

После чего ребенок отвечает на вопрос: “Кто не на месте?”. (Игра проводится 5-6 раз).

Запомни движения

Цель: Развивать моторно-слуховую память.

Ход игры: Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

Опиши друга

Цель: развивать зрительную память, связную речь, эмпатию, групповую сплоченность.

Ход игры. Дети разбиваются по парам.

1-й вариант: один ребенок смотрит в бинокль и описывает товарища,

2-й вариант: в течение 2—3 секунд дети смотрят друг на друга, затем поворачиваются спиной и описывают друг друга.

«Каждой вещи - своё место»

Цель: развитие долгосрочной памяти.

Материал: вещи, покупки.

Ход игры:

Как играем: вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется.

Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?

«Пряталки»

Цель: развитие зрительной памяти, произвольного внимания.

Материал: 4-6 пластиковых стаканчиков из-под йогурта, сметаны.

Ход игры:

Как играем: на глазах у ребенка положите под один из перевернутых стаканчиков любую мелкую игрушку или фасоль, пуговичку и т. п. Секунд через 15 попросите ребенка найти стаканчик с игрушкой.

Сначала он будет поднимать все стаканчики подряд, через некоторое время он будет находить игрушку, сделав только две попытки. А затем он обязательно сразу поднимет тот стаканчик, под которым лежит игрушка. Не спешите, у него все получится.

Закрепляем: на прогулке можно положить камешки 1-2 штуки под перевернутые формочки.

Усложняем: увеличьте количество стаканчиков и спрятанных игрушек. Можно поменяться ролями, пусть ребенок прячет игрушки, вы ищите их. А если вы их не найдете, то ребенок с удовольствием вам поможет.

«Карлсон расшалился»

Цель: развитие зрительной краткосрочной памяти.
Материал: игрушки.
Ход игры: поставьте на стол 3-4 игрушки. Предложите ребенку рассматривать их в течение одной минуты и запомнить их расположение. Затем перемешайте игрушки, сказав, что это Карлсон расшалился: все перемешал и улетел. Но он обещал вернуться. Ребенок должен все игрушки поставить на место так, как они стояли вначале.
Закрепляем: в такую игру можно играть каждый день по 5-10 минут, меняя игрушки.
Усложняем: если ребенок справляется с заданием, то можно увеличивать количество игрушек до 6-8 штук. Можно убирать их со стола по 1-2 штуки сразу.

«Запоминай-ка»

Цель: развитие зрительной краткосрочной памяти, образное мышление.
Материал: предметные картинки.
Ход игры: разложите перед ребенком 5-6 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз.
А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь.
Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.
Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше.
Предложите ребенку каждую картинку представить, закрыв глаза.

«Повторяй-ка»

Цель: развитие зрительной памяти, мелкой моторики.
Материал: карандаш, бумага.
Ход игры: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать узор в течение 1-2 минут, затем вы прячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же.

Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д.
Усложняем: постройте дом из кубиков: основание - куб, стены - кубики разного цвета, призма - крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.

«Узор из пуговиц»

Цель: развитие зрительной памяти, произвольного внимания.
Материал: пуговицы, счетные палочки.
Ход игры: выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему.
Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка.
Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т. д.

«Хлоп»

Цель: развитие внимания.
Ход игры: Педагог перечисляет предметы, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, если педагог назовет животное, или топнуть ногой, если услышит слово «дом». Более сложный вариант: ребенок должен проделать какое-либо действие (на усмотрение педагога), если педагог назвал предмет, который может быть красного цвета (тонет в воде, не намокает и т. п.).

«Съедобное - несъедобное»

Цель: развитие внимания, памяти, координации движений.
Материал: мяч.
Ход игры: Ребенок ловит мяч, если педагог, кидая его, называет съедобный предмет. Если же назван предмет, который съесть нельзя, мяч не ловится. Так же можно играть, используя тематические группы: птица - животное, живое - неживое, тихое - громкое и т. п.

«Помнишь ли ты?»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.
Ход игры: Предложить ребенку перечислить мебель, которая стоит у бабушки в гостиной. Или вспомнить, что находится во дворе детского сада. Для описания можно использовать любые объекты или действия, например: «Помнишь ли ты, что делал клоун в цирке (дедушка на даче и т. п.)», «Можешь ли ты сказать мне, чем наш дом отличается от соседнего?»

«Я знаю...»

Цель: развитие памяти, внимания, моторики.

Ход игры: Предложить ребенку поиграть в старинную игру. Начать: «Я знаю три имени мальчиков...» Произнося каждое имя, делать хлопок мячом о пол или о стену. Теперь очередь ребенка назвать те имена, которые знает он. Это могут быть названия животных, цветов, деревьев, овощи, фрукты и т. п.

«Я скажу, а ты - запомни»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Ход игры: Предложить ребенку повторить те предметы, которые будут перечислены. Начинать следует с небольшого количества предметов. На первых занятиях можно группировать объекты по темам, например: перечислять предметы посуды, мебели и т. п. В дальнейшем можно увеличивать количество перечисляемых предметов, добавлять вещи из разных смысловых групп: дерево, ствол, ветка; дом, стена окно, дверь; диван, стол, кресло, чашка, мяч и т. п.

«Запомни и расскажи»

Цель: развитие внимания, памяти.

Ход игры: Рассмотреть с ребенком картинку с простым сюжетом, например: изображение нескольких цветов или деревьев. Убрать картинку и попросить ребенка рассказать то, что он запомнил: сколько было цветов, какого они цвета, где они росли, чем они отличаются друг от друга. По мере адаптации ребенка к игре задать вопросы, побуждающие к большей детализации рассказа, подбирать картинки с большим количеством элементов.

«Посмотри и сделай так же»

Цель: развитие внимания.

Ход игры: Взять любую раскраску, выбрать крупный одиночный предмет и закрасить одну его половину. Предложить ребенку раскрасить вторую часть точно так же, как раскрашена первая.

«Сделай, как я!»

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: счётные палочки.

Ход игры: Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6палочек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество палочек постепенно увеличивается до 12-15. Можно использовать не только счетные палочки, но и пуговицы, геометрические фигуры, карандаши и т.д.

«Пуговица»

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Материал: игровое поле, пуговицы.

Ход игры: Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

«Запомни точки»

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Ход игры: Вывешиваются плакаты и предлагается задание - внимательно рассмотреть и запомнить расположение точек. Затем эти плакаты убираются, и дети по памяти воспроизводят увиденное.

«Разложи карточки»

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Ход игры: У каждого ребенка набор карточек с изображением цифр, знаков и т.д. подобные карточки имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают карточки, их расположение, запоминают и воспроизводят.

«День и ночь»

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: предметные картинки.

Ход игры: На доске 6-8 картинок. Детям предлагается запомнить изображения. По команде «Ночь!» дети закрывают глаза. Педагог переворачивает две картинки. Команда «День!» – дети открывают глаза и называют перевернутые картинки.

«Геометрические фигуры»

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: набор карточек с геометрическими фигурами.

Ход игры: Время демонстрации одной карточки — 10 секунд. После демонстрации одной из карточек следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на карточке.

«Какой игрушки не хватает?»

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: игрушки: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.

Ход игры: Поставить перед ребенком на 1 минуту 4—6 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?»

Игру можно усложнить, увеличив количество игрушек или ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки.

«Художественный салон»

Цель: формирование умения описывать выбранный предмет, развивать память, сосредоточенность, речь.

Материал: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Ход игры: Предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие – «покупатели». Они выбирают предмет покупки, запоминают и точно по памяти описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?». Когда «продавец» определит, что это за предмет, он продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатели» меняются ролями.

«Я положил в мешок»

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

Ход игры: В эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок, на прогулке.

Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

«Соберем букет»

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

Ход игры: Первый ребенок называет цветок. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет два цветка и добавляет в букет третий и т.д.

«Нарисуй фигуру»

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: фигура, вырезанная из твердой бумаги или картона.

Ход игры: Ребенок с завязанными глазами ощупывает фигуру. Затем его просят нарисовать по памяти то, что он запомнил: «Нарисуй фигуру, которую ты только что держал в руках».

«Круг, треугольник и квадрат»

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры круг, треугольник и квадрат, вырезанные из твердой бумаги или картона и разделенные на несколько частей.

Ход игры: 1. Ребенок собирает из частей круг, треугольник и квадрат. Если задача решена, то можно двигаться дальше.

2.«Закрой глаза и собери из частей сначала круг, затем - треугольник и квадрат». Расскажи, какую фигуру тебе было легче собирать. Как ты думаешь, почему ты быстрее собрал круг, нежели квадрат? Ты старался как-нибудь запомнить те части, из которых ты собирал фигуры? Расскажи, как ты запоминал эти части?

«Угадай-ка!»

Цель: развитие логической памяти.

Ход игры: Взрослый дает словесное описание какого-то знакомого детям предмета и просит отгадать. Например: «Маленький пушистый зверек прыгает с дерева на дерево и очень любит орешки».

«Воспроизведение рассказа»

Цель: развития смысловой памяти.

Ход игры: Для детей дошкольного возраста можно предложить следующие варианты рассказов для запоминания:

Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Жил-был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро-быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

Жила-была девочка Зоя. Построила Зоя из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала его катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кроватку и дала ему лекарство.

Детям рассказ зачитывается. Затем ребенка просят воспроизвести прослушанное как можно ближе к тексту.

При воспроизведении рассказа обязательно обратить внимание на точность воспроизведения, последовательность событий. Очень важно, чтобы ребенок понял смысл рассказа. Если ребенок с рассказом не справляется, следует задавать ему вопросы. Например, к первому рассказу:

- Что подарила мама детям?
- Как играли дети?
- Почему они перестали играть?
- Кого позвали дети и зачем?

«Запомни слова»

Цель: развитие произвольной памяти.

Ход игры: Детям предъявляются 6 картинок для запоминания. Одновременно зачитываются 6 слов, каждое из которых связано по смыслу с одной из картинок. Предлагается запомнить только слова к картинкам.

Упражнение «Найди нужную картинку»

Детям предлагается из предложенных картинок найти такую, которая помогла бы запомнить данное слово.

«Вспомни слово»

Цель: развитие произвольной памяти.

Ход игры: Взрослый называет пары слов, связанных по смыслу. Например: окно – цветок, лыжи – снег, чашка – молоко, книга – учитель, нога – палец, дорога – машина и т. д.

После этого он поочередно называет первое слово из пары и просит ребенка вспомнить второе слово.

«Рассказываем сказку»

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

Ход игры: 1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

«Покажи»

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Ход игры: Вспомни как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.

Как кошка лежит на солнышке?

Как бегает по рельсам трамвай?

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина, что на у светофора?
Как милиционер своей палочкой останавливает машину?
Как бабушка поправляет очки?

"Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти
Ход игры: Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.
Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

«Гуляем по лесу»

Цель: развитие зрительной памяти;
Ход игры: Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.
Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь
Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

«Запахи и звуки»

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.
Ход игры: Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

«Вкус и запах»

Цель: развитие обонятельной памяти.
Ход игры: Задание № 1: Представь лимон.
Каков он на вкус?
Вспомни как пахнет лимон? Расскажи об этом.
Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?
Задание № 2: нарисуй лимон.
Задание № 3: представь апельсин.
Каков он на вкус?
Вспомни как пахнет апельсин.
Какого цвета апельсин?
Представь что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?
Задание № 4: нарисуй апельсин
Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

«Снежки »

Цель: развитие эмоциональной памяти.
Ход игры: Мысленно поиграем в снежки.
Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый? Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.
Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.
Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

«Загадки»

Цель: развитие слуховой памяти
Ход игры: Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.
Внимание! Что за зверь лесной
Встал, как столбик под сосной
И стоит среди травы,
Уши больше головы (заяц)
Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.
Задание №2: Вспомни и повтори загадку?

«Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.
Ход игры: 1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.
2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)

«Запомни картинки»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти
Ход игры: Для этой игры надо заранее заготовить 10 12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими

«Какой игрушки не хватает? »

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.
Ход игры: Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку:

«какой игрушки не хватает? ». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

«Пары картинок»

Цель: развитие смысловой памяти

Ход игры: Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те которые убраны.

Варианты рассказов для запоминания.

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры: № 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

«Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Ход игры: Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

«День рождение куклы»

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Ход игры: Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных

гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

«Пара слов»

Цель: развитие смысловой памяти

Ход игры: Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.