

## **Игры на развитие зрительной, слуховой и двигательной памяти**

### **Игра «Запомни — положи»**

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать последовательность картинок (игрушек).

Оборудование: 4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат друг за другом. После этого картинки (игрушки) смешиваются, а ребенок должен разложить их в исходной последовательности и назвать по порядку.

### **Игра «Что пропало?»**

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать количество и место нахождения заданных предметов.

Оборудование: 3-4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3-4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат друг за другом. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый убирает одну из картинок (игрушек) и выравнивает нарушенный ряд предметов. Ребенок должен вспомнить, какую картинку (или предмет) убрали, и показать, где он находился.

### **Игра «Что изменилось?»**

Задача: развить зрительную память и внимание детей, научить их запоминать последовательность картинок или детали сюжетной картинки.

Оборудование. I вариант: ряд из 3-4 знакомых ребенку картинок или игрушек.

II вариант: одна сюжетная картинка с небольшим количеством героев и характеризующих их деталей, другая - похожая на нее, но с небольшими отличиями.

Описание. I вариант. Взрослый показывает ребенку картинки или игрушки, называет их, затем выставляет (выкладывает) на столе и просит его запомнить, как они лежат друг за другом. Затем ребенок закрывает глаза, картинки (игрушки) смешиваются, после чего ему нужно разложить их в заданной последовательности и назвать по порядку.

II вариант. Ребенок внимательно рассматривает первую сюжетную картинку, стараясь запомнить в деталях предметы на ней. Затем эта картинка убирается, а ребенку предъявляется вторая. Рассмотрев ее, ребенок должен ответить на вопрос «Что изменилось?» по сравнению с первой и рассказать об этих отличиях подробно.

Например: «На первой картинке у зайчика на бант, а на второй - галстук. Сначала ежик был в красной кофточке и нес на спине яблоко, а затем кофта стала синей, а на спине оказался гриб».

### **Игра «Что добавилось?»**

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать количество и место нахождения заданных предметов.

Оборудование: 3 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить их последовательность. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый незаметно добавляет какую-либо, не привлекающую особого внимания картинку (или игрушку). Ребенок должен назвать исходные картинки (игрушки) и определить лишнюю. К 5 годам следует добиваться от ребенка полного ответа на вопрос. Например: «Слева от куклы прибавилась машинка (книжка, кубик и т. д.)».

### **Игра «Что стало по-другому?»**

Задача: развить произвольное зрительное внимание, научить запоминать заданную последовательность предметов.

Оборудование: 3-4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3-4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый меняет местами любые картинки (игрушки). Ребенок должен восстановить исходную последовательность картинок (игрушек). К 5 годам ребенок должен сопровождать свои действия предложениями о местонахождении картинок (или игрушек). Например: «Картинка с мячиком лежала первой, за ней шла кукла, пирамидка» и т. д. или «Поменяли местами машинку и книжку».

### **Игра «Чем отличаются?»**

Задача: развить зрительную память и внимание детей, научить их внимательному рассматриванию похожих предметов и сравнению их по деталям, называть по памяти сходства и различия между ними.

Оборудование: пары похожих сюжетных картинок, которые отличаются друг от друга заметными отличиями в деталях (цвет, форма, количество, местоположение).

Описание. Ребенку показывается сначала одна картинка, затем после ее рассмотрения - другая, после чего он должен назвать по памяти отличия между ними. При необходимости взрослый может помочь ребенку наводящими вопросами.

### **Игра «Повтори за мной действия»**

Задача: развить у детей зрительную и двигательную память, координацию движений, научить их последовательному повторению действий за взрослым.

Описание: Взрослый и ребенок стоят напротив друг друга. Взрослый показывает ребенку 5-6 движений, следующих сразу друг за другом, а

ребенок должен запомнить их последовательность и самостоятельно повторить.

Например: руки вверх - вперед - в стороны - на пояс - присесть; руки вперед, присесть - руки вверх, встать - руки на поясе, прыжок.

### **Игра «Посмотри — запомни — нарисуй»**

Задача: развить у детей зрительную и двигательную память, мелкую моторику.

Оборудование: карточка с 2-3 нарисованными на ней геометрическими фигурами, знакомыми ребенку в этом возрасте.

Описание. Взрослый показывает ребенку карточку с фигурами и предлагает внимательно их рассмотреть в течение 5-10 секунд и запомнить. Затем карточка убирается, а ребенок должен нарисовать увиденные фигуры в том же порядке, как на образце.

### **Игра «Запомни пары»**

Задача: развить зрительную память и ассоциативное мышление детей, тренировать их в умении соотносить подходящие по смыслу предметы.

Оборудование: знакомые ребенку предметные картинки, из которых можно составить пары, подходящие друг другу по смыслу.

Описание. Картинки перемешиваются и раскладываются на столе. Взрослый произносит слова к каждому из которых ребенок подбирает соответствующую картинку и подходящую ей по смыслу парную картинку.

Например: ваза - цветы, собака - ошейник, ключ - замок, тарелка - ложка и т. д. По мере тренировки взрослый может проводить игру на слух (без картинок), называя одно слово из пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе.

### **Игра «Запомни — назови»**

Задача: развить зрительную память детей, научить их запоминать количество заданных предметов или картинок.

Оборудование. I вариант: детям 3-4 лет предъявляются 4-5 картинок или хорошо знакомых предметов

II вариант: парные карточки, на одной из которых изображено определенное (в зависимости от возраста ребенка) количество предметов (см. I вариант), на другой - к количеству предметов с первой карточки добавляется несколько новых.

Описание.

I вариант. Ребенок рассматривает ряд предметов или картинок, считает их, а затем по памяти называет те из них, которые он запомнил.

II вариант. Сначала ребенку предъявляется первая карточка, ребенок рассматривает и называет изображенные на ней предметы, считает их. Затем эта карточка меняется на вторую, а ребенок должен помнить и назвать те предметы, которые были на первой карточке.

### **Игра «Ответь на вопросы»**

Задача: развить у детей зрительную память, умение внимательно рассматривать картинку и запоминать ее детали.

Оборудование: сюжетные картинки для рассматривания.

Описание. После рассматривания ребенком картинки взрослый ее убирает и задает вопросы по ее содержанию.

Инструкция взрослого при этом может быть следующей. Сначала:

«Посмотри внимательно, какие подарки принесли зайке на день рождения его друзья»; затем: «Помоги зайчику вспомнить, кто что подарил».

Или сначала: «Постарайся запомнить, кто в каком домике живет», затем: «Вспомни, кто в каком домике живет».

### **Игра «Запомни слова»**

Задача: развить слуховую память и внимание детей, расширить их словарный запас.

Описание. Взрослый медленно и четко называет слова, знакомые ребенку в этом возрасте и доступные ему для повторения: детям 3-4 лет - 4-5 слов; 5 лет - 6-7 слов. Играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слов или их перестановка не допускаются.

На начальном этапе для облегчения процесса запоминания подбираются слова, связанные по смыслу (например, лето, прогулка, купание, игра, мячик), затем абсолютно разные.

### **Игра «Постучи, как я»**

Задача: развить слуховое внимание и память детей, тренировать их в отстукивании заданного ритма по образцу взрослого.

Описание. Взрослый предлагает ребенку прослушать несложный ритм, который он отстучит, и попробовать повторить его за ним, сохраняя количество, частоту и силу ударов.

## **Игры для развития мелкой моторики**

### **Какой формы предмет (или жмурки на месте)**

Цель игры: развитие мелкой моторики, тактильной чувствительности.

Необходимые материалы и наглядные пособия: игрушки, платок, пустые ящики или коробки.

Ход игры: завяжите ребенку глаза платком, дайте в руки игрушку и предложите угадать, что именно вы ему дали. При правильном ответе откладываете ее в правый ящик, при неправильном — в левый. В конце игры посчитайте количество правильных и неудачных ответов.

Каждый раз, когда вы будете проводить эту игру, необходимо к привычным для ребенка игрушкам добавлять совершенно неожиданные предметы, это будет заставлять работать воображение малыша.

Наиболее весело проходит игра, если играют несколько человек, а в конце задания проводятся совместное сравнение полученных результатов, поиск и устранение ошибок.

Хвалите ребенка, подбадривайте, вселяйте ему уверенность в собственных силах.

### **Игра «Чудесный мешочек»**

Цель игры:

Упражнять детей определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме.

Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Ход игры: Для игры понадобится тканевый мешочек из плотной непрозрачной ткани, в который помещаются разные по форме и фактуре предметы. Предлагаю определить на ощупь каждый предмет, не заглядывая в мешочек.

Также вы можете спрятать в него геометрические фигуры, ребенок должен угадать на ощупь, какая фигура спрятана

### **Рисование на манной крупе**

Взаимодействие с манной крупой стабилизирует эмоциональное состояние.

Наряду с развитием тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики, мы стараемся научить детей прислушиваться к себе и проговаривать свои ощущения. А это, в свою очередь, способствует развитию речи, произвольного внимания и памяти. Но самое важное - ребенок получает первый опыт рефлексии, учится понимать себя и других. А рисование на манной крупе — радостный, вдохновенный труд, к которому ребенка не надо принуждать. А знаете ли вы, что рисовать можно даже без кисточки, а именно пальчиками. Такое оригинальное рисование расковывает творческие возможности ребёнка, позволяет почувствовать материал, его характер и настроение.

### **Игра «Мозаика из бросового материала»**

Цель игры:

формирование навыков работы с бросовым материалом, развивать фантазию ребенка.

Ход игры:

Подберите по желанию пуговицы разного цвета и размера или разноцветные пробки от пластиковых бутылок.

Предложите ребенку выложить рисунок, это может быть неваляшка, бабочка, снеговик, мячики, бусы и т. д.

После того, как ребенок научится выполнять задание

без вашей помощи, предложите ему придумывать

свои варианты рисунков. В таких играх мы закрепляем

формирование сенсорного эталона – цвет, а если

использовать пуговицы, то и сенсорного эталона

– форма (круг, квадрат, треугольник, овал).

### **«Найди пару»**

Цель игры: научить детей определять назначение предметов; устанавливать причинно-следственные связи между явлением окружающей жизни и предметов; устанавливать связь между предметом и пользой от его использования.

Материал к игре: набор карточек, разделенных на две половины: на одной половине – предмет, на другой – изображение (например: мороз-шуба и т. д.).

Ход игры: взрослый выкладывает все карточки изображением вниз. Участники игры набирают одинаковое количество карточек и договариваются об очередности. Первый участник игры выкладывает любую карточку изображением вверх. Следующие участники игры по очереди выбирают из имеющихся у них карточек такую, на которой изображен подходящий предмет, и поясняют удобство от его использования.

Например: «на улице идёт дождь, поэтому нужен зонтик».

Игра заканчивается, когда один из участников выложит все свои карточки.

### **«Узнай фигуру»**

Цель игры:

Развивать произвольное внимание; развивать быстроту движений.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур – квадрата, треугольника, круга или предметы, похожие на эти фигуры, - колесо, пирамидка, модули.

Ход игры:

Ведущий знакомит детей с заготовленными геометрическими фигурами, которые раскладывает в разных частях зала, и объясняет правила игры. По сигналу дети произвольно перемещаются по залу, выполняя различные движения. После того как ведущий называет одну из фигур, например: «Квадрат», дети должны быстро построиться вокруг этой фигуры.

Отмечаются дети быстро и правильно выполнившие задание.

### **Игра «Шагаем в пробках»**

Цель игры: Развивать у детей моторику рук.

Тренировать память с помощью стихотворений.

Ход игры:

Две пробки от пластиковых бутылок кладем на столе резьбой вверх. Это - «лыжи». Указательный и средний пальцы встают в них, как ноги. Двигаемся на «лыжах», делая по шагу на каждый ударный слог.

Мы едем на лыжах, мы мчимся с горы,

Мы любим забавы холодной зимы.

А если забыли стихотворение про «лыжи», тогда вспомним всем известное... Какое? Ну, конечно!

Мишка косолапый, по лесу идёт...

Здорово, если малыш будет не только «шагать» с пробками на пальчиках, но и сопровождать свою ходьбу любимыми стихотворениями.

### **«Сапожок»**

Цель: развивать мелкую моторику рук.

Дидактический материал: упаковка от маленькой пластиковой бутылки, шнурок.

### **«Найди на ощупь»**

Цель: развитие мелкой моторики, массаж рук, пальцев рук. Развитие классификации по различным признакам.

Дидактический материал: емкость, на дне которой спрятаны различные предметы (пуговицы, геометрические фигуры, мелкие игрушки по темам: «Посуда», Животные», «Транспорт» и др.)

Ход игры: ребенок на ощупь ищет какой-либо предмет или описывает его. Ребенок может перемещать руку в коробке, щупая и трогая предметы.

## **Игры на развитие речи**

### **Игра «Кто быстрее всех?»**

Цели: развития речи, внимания, логического мышления.

Описание: находясь в одной комнате с ребенком, выбрать объект. Пояснить малышу, что тот, кто быстрее всех найдет этот предмет и правильно скажет его название, тот станет победителем. Например, найти квадратные поверхности, игрушки: кукол и животных, столовые приборы и т.д.

### **Игра «Незнайка»**

Цели: развитие речи, мышления, памяти.

Описание: выбрать из группы малышей одного «Незнайку». Он будет задавать остальным ребятам разные вопросы, на которые они должны правильно ответить. Например: «Что такое вишня?» (Дерево.) «Где растут помидоры?» (На грядке.) «Когда встает солнце?» (На рассвете.) «Где плавают лягушки?» (В пруду.)

### **Игра «Шкатулка сокровищ»**

Цели: развитие речи, внимания, логического мышления.

Описание: в ящик сложить несколько игрушек, найти его в помещении вместе с детьми. Взрослый должен предложить посмотреть, что там находится. Поочередно ребята берут игрушки, и рассказывают, что это и как

выглядит. Например: «Это пирамида. Она состоит из 4-х колец и головы. Самое больше кольцо зеленого цвета в самом низу. Чуть меньше синего цвета. Еще меньше зеленого. И самое маленькое желтое». «А у меня трактор. Он оранжевый и у него есть ковш. Ковш нужен, чтобы копать землю». «А у меня кубики. Они мягкие и разноцветные. На кубиках нарисованы цифры и животные». Все игрушки положить в тот же ящик. Воспитатель будет описывать их, а малыши будут угадывать, о чем идет речь.

### **Игра «Сорока-ворона»**

Цели: развитие речи.

Описание: рассказать детям потешку.

«Сорока-ворона кашу варила, (мнимо размешивать кашу в кастрюле вправо)  
Деток кормила: («размешивать» кашу влево)

Этому дам, (загнуть мизинец первому ребенку)

Этому дам, (загнуть безымянный палец второму ребенку)

Этому дам, (загнуть средний палец третьему ребенку)

И этому дам, (загнуть указательный палец четвертому ребенку)

А этому не дам! (подойти к пятому ребенку и полминутки потерять большой пальчик)

Он воды не носил!

Дров не рубил!

Проспал весь день на печи».

Задать детям вопрос, что же нужно для того, чтобы сварить кашу? Делать подсказки отдельными словами. Например: молоко, крупа, сахар и т.д.

### **Игра «Сказка с сюрпризом»**

Цели: развитие речи, фантазии, внимания

Описание: надо рассказывать детям сказку, которую они уже знают.

Например, «Гуси-лебеди». И там, где Машенька прячется с братцем под яблоню изменить ход событий. «Яблонька-яблонька, запрячь от гусей, помоги нам!» Яблонька не захотела помогать, и не пустила Машу с братом. Гуси-лебеди догнали ребят, и отдали бабе Яге». Дети должны сказать, где сказку начали рассказывать не так, как надо. Малыши могут попробовать сами рассказать сказку так, как они хотят. Проявить фантазию. Узнать у ребенка, почему он сказал, так или иначе.

### **Игра «Позвони мне, позвони»**

Цель: развитие речи.

Описание: задача ребенка позвонить своему другу или родственнику. И о чем-то побеседовать. Беседовать ребенок будет со взрослым. Обязательно надо учить его говорить основам этикета в процессе разговора: слова «здравствуйте», «спасибо», «до свидания», «спасибо», «извините». Спросить, что ребенок хотел от родственника/друга. Попросить рассказать что-нибудь о себе.



### **Игра «Расскажи кто ты»**

Цель: развитие речи, логического мышления.

Описание: дети поочередно рассказывают взрослому о себе: кто он мальчик или девочка, как его зовут (имя, фамилия, отчество), где он живет (город, адрес), как зовут его маму и папу, чем нравится заниматься (играть, что-то мастерить), есть ли у него братья или сестрички и т.д.

## **Игры для развития мышления, памяти**

### **Игра «Чудесный мешочек».**

Цель: развитие образного мышления, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушечные лошадка, мишка, кот, заяка, мешок, картинки с изображением животных.

Описание: взрослый кладет игрушечных зверей в мешок. Ребенок вынимает игрушку и читает стихотворение об этом животном: если он затрудняется в выполнении задания, то стихотворение читает другой ребенок. И т. д.

### **Игра «Исправь ошибку».**

Цель: развивать внимание, память, логическое мышление.

Описание: нарисовать ребенку картинку с заведомо неверной деталью в сюжете, например: дерево с зелеными листьями, цветы, радугу и снеговика.

Предложить ребенку найти и показать ошибку, обосновать свое мнение. помочь подобрать крышки по размеру.

### **Игра «Найди домик».**

Цель: развитие внимания, памяти, логического мышления

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями зайцев:

3-е маленькими зайцами и 3 - с большими; карточки с изображениями домиков: 3-е маленькими домиками, 3-е большими.

Описание: взрослый рассказывает ребенку о том, что «зайчики» вышли погулять и заблудились. Предлагает ребенку помочь «зайкам» найти свои «домики»: маленьким - маленькие, большим - большие. (Разложить карточки с изображениями домиков в хаотическом порядке.)

### **Игра «Один - гуда, другой - сюда».**

Цель: развитие внимания, памяти, логического мышления

Игровой материал и наглядные пособия: 4 вырезанных из бумаги круга диаметром 3 см, 4 круга диаметром 6 см, коробки для больших и маленьких кругов.

Описание: придумать сюжет игры, например: бабушка пекла блины - большие (вырезанные из бумаги круги диаметром 6 см) и маленькие (вырезанные из бумаги круги диаметром 3 см). Большие - маме с папой, а маленькие - деткам. Но все блины перепутались. Надо помочь бабушке разложить их по тарелкам: распределить большие круги в большую коробку, маленькие - в маленькую.