***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ***

**«Послушай и запомни»**

**Цель:** развитие памяти; развитие экспрессивной речи.

**Материалы:** картинный материал.

**Ход занятия:** Подбирается четыре- пять пар связанных друг с другом по смыслу слов, например: туча - дождь, ночь - луна, постель - сон, солнце - день, лампа - свет. ребенку предлагается прослушать их два-три раза. Затем логопед называет по одному слову из каждой пары. Задача ребенка - вспомнить второе слово. Если возникают трудности со слуховым восприятием, на начальных этапах можно использовать картинный материал.

**Инструкция:** Послушай и запомни. А теперь договори за мной: постель - …, лампа - … и т.д.

**«Посмотри и запомни»**

**Цель:** развитие памяти.

**Материалы:** предметы или игрушки, хорошо знакомые ребенку.

**Ход занятия:** На столе поставьте несколько предметов и игрушек. Покажите их ребенку на 10 секунд. После этого попросите ребенка отвернуться и измените, расположение предметов на столе, добавьте или уберите какой-нибудь предмет. Поверните ребенка и попросите его повторить первоначальную картину на столе.

**Инструкция:** посмотри внимательно и запомни, что лежит на столе. Теперь закрой глазки (отвернись). А теперь посмотри еще раз, скажи, что изменилось.

**«Дорисуй узор»**

**Цель:** развитие памяти; формирования навыка правильного держания карандаша; развитие мелкой моторики.

**Оборудование:** изображение простого узора, карточка с недорисованным узором, чистый лист бумаги, простой карандаш.

**Ход занятия:** ребенку предлагается посмотреть на узор, запомнить его. На карточке с недорисованным узором ребенок пытается закончить узор по памяти. Усложнение: повторить узор на чистом листе бумаги.

**«Постучи, как я»**

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

**Оборудование:** палочка(карандаш).

**Ход занятия:** Логопед предлагает ребенку прослушать несложный ритм, который он отстучит, и попробовать повторить его за ним, сохраняя количество, частоту и силу ударов.

**«Магазин»**

**Цель:** развитие памяти, закрепление номинативного словаря на тему «продукты».

**Материалы:** муляжи продуктов, муляж кассы, воспитатель – «продавец».

**Ход игры:** ребенка просят сходить в магазин и купить продукты для супа(пример) – лук, картофель, морковь, курицу. Ребенок приходит к продавцу(воспитателю) и по памяти называет продукты. Если ребенок испытывает трудности, воспитатель помогает зрит. образами (муляжи продуктов).

**«Прогулка по зоопарку»**

**Цель:** развитие памяти

**Оборудование:** 10 картинок животных  
**Ход игры:** Ребенку дают 10 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.   
**Инструкция:** «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала». Итак, лиса, волк, ежик, жираф, слон…   
Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.   
Задание 2. Ребенку опять дают 10 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.   
Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.   
Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.   
Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

**«Хамелеон»**

**Ход игры:** Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняет, что это ящерица, которая меняет окраску в зависимости от того места, где находится, чтобы ее не было заметно.Затем ведущий начинает задавать детям вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном камне, на шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

**Указания к проведению.** Перед игрой с детьми целесообразно повторить цвета радуги и другие цветовые оттенки.

**Примечание!** В этой игре развивается умение ориентироваться в разных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов, умение слушать, скорость реакции и др.)

**«Пуговицы»**

**Цель:** развивать память

**Инструкция:** Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Количество пуговиц из набора, используемых в игре, зависит от уровня сложности последней: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. Итак, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из 4-6 клеток. Начинающий игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая лежит, после чего первый накрывает свое поле листком, а второй должен выбрать из своего набора и расставить на своем поле соответствующие пуговицы. Затем выполняется правильность выполнения задания.

Игра усложняется появлением большего числа клеток на игровом поле и большего количества пуговиц.

Как правило, дети сначала не могут справиться с игрой. Им предлагается брать каждую пуговицу в руки, рассматривать, ощупывать, описывать внешний вид вслух, также вслух объяснять себе, где эта пуговица лежит. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой.

**«Сосед, подними руку»**

**Цель:** развивать память

**Инструкция:** Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает посреди круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки! » Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку (сосед справа – левую, а сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, который между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то он меняется с водящим ролями.

Играют в установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был ведущим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается.

**«Сокол и лиса»**

**Цель:** развивать память

**Инструкция:** Выбираются сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит тех детей, кто не присел.

**«Игровая»**

**Цель:** развивать память

**Инструкция:** Выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, в центре которого водящий, и берутся за руки. Они водят хоровод и говорят нараспев:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей,

Они не пили, не ели,

Друг на друга не смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим.

**«Выполни движения»**

**Цель:** Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.

**Ход игры:** Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Комплекс 1

(И. п. - основная стойка)

1) руки вверх;

2) хлопок над головой;

3) руки в стороны;

4) руки к плечам;

5) руки вниз.

Комплекс 2

1) руки на пояс;

2) наклон влево;

3) исходное положение;

4) наклон вправо;

5) исходное положение.

Комплекс 3

1) голову повернуть налево;

2) голову повернуть направо;

3) голову держать прямо;

4) голову опустить вниз.

Комплекс 4

1) руки вперед;

2) присесть;

3) исходное положение;

4) голову повернуть направо;

5) голову повернуть налево;

6) голова прямо.

Варианты:

1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.

2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.

**«Запомни порядок»**

**Цель:** развивать память, внимание.

**Ход игры:** Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

**«Кто ушел?»**

**Цель:** развивает память, внимание.

**Ход игры:** Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

**Вариант.** Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

**«У ребят порядок строгий»**

**Цели:** развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

**Ход игры:** Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь!» Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

**Варианты:** 1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется. 2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

**«Заколдованный шарик»**

**Цель:** развивать долговременную память на слова, координацию движений.

**Материал:** два воздушных шарика.

**Ход игры:** Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

**«Волшебная цифра»**

**Цели:** совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

**Материал:** карточки с цифрами, коврик или мат.

**Ход игры:** Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру. На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к ковру и ищут свою цифру, затем обегают коврик справа и возвращаются к месту старта. Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

**«Стань водящим»**

**Цель:** развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

**Ход игры:** Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.) . Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей.

Отмечаются лучшие водящие.

**«Назови по имени»**

**Цель:** развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.

**«Тайное движение»**

**Цель:** развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

**Ход игры:** Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного – заранее оговоренного. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, тоже, заранее оговоренное. К примеру, вместо тайного упражнения присесть они должны поднять руки вверх.

Отмечаются дети, без ошибок выполнявшие упражнения.

**«Ловишки с мячом»**

**Цели:** развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

**Ход игры:** Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока, «ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.

**«Чего не стало»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра **«Кто к нам пришел?»**, когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

**«Ящик»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** Есть и еще одна игра на запоминание – «Ящик». В нее могут играть малыши от 2 до 6 лет. Ящик составляется из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается (к старшему дошкольному возрасту до 12 штук). В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет, после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет.

**«Найди сам»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день.

**«Узнай предмет»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

**«Морские узлы»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** В старшем дошкольном возрасте можно обучать ребенка завязывать морские узлы (тем более что это помогает и развитию зрительного пространственного воображения).

**«Нарисуй фигуру»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** Ребенку показывают4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

**«Кто знает больше»**

**Цель:** развивать память

**Ход игры:** Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!