

### 1. «Волшебные звуки»

Оборудование: карточки с рядом звуков (например, а-о-у-э, у-а-ы-и-э, о-э-у-и-а-ы); от занятия к занятию объём цепочки постепенно увеличивается.

Ход игры: Взрослый в игровой форме (например, язык марсиан) предлагает детям прослушать цепочки звуков, а затем повторить их.

Вариант 1: проговаривая звук, детям предлагают нарисовать его букву (его домик) перед собой (в вертикальном пространстве) так, как будто они рисуют на листе белой бумаги.

Вариант 2: в звуковые ряды вместе с гласными звуками вводятся согласные (например, ат-ом-ус-эх и т.д.).

### 2. «Попугайчики»

Оборудование: карточки с рядом слогов (например, то-ца, то-ца-му, то-ца-му-дэ, то-ца-му-дэ-ни, то-ца-му-дэ-ни-зу, то-ца-му-дэ-ни-зу-па, то-ца-му-дэ-ни-зу-па-ки); от занятия к занятию объём цепочки постепенно увеличивается.

Ход игры: Ребёнку предлагают игровую ситуацию: «В одной жаркой стране жил попугайчик, который умел повторять все звуки». Попробуй повторить за мной все непонятные звуки, как это делал попугайчик.

Вариант 1: попугайчик научился не только повторять звуки, но даже запоминать слова.

Попробуй запомнить как можно больше слов: стол, мыло, человек, книга, пальто, топор, стул, тетрадь, молоко.

Вариант 2: произнесение цепочки звуков (слогов, слов, фраз) с различной интонацией (например, сэ-фы-ру-шу-хо-ща весело, грустно, удивленно, восторженно, испуганно, разгневанно и т.д.).

### 3. «Найди картинки»

Оборудование: карточка с набором слов (дерево, бочка, ракета, топор) и карточка с нарисованными предметами (4 предметных картинки, соответствующих набору слов и 4 других предметных картинки). Количество запоминаемых слов постепенно увеличивается (например, радуга, мальчик, тарелка, удочка, шапка; змея, паук, петух, сом, пчела, ворона). (Приложение 13).

Ход игры: Ребёнку предлагают послушать слова и обвести (раскрасить) соответствующие им картинки по памяти.

Вариант 1: ребёнку предлагают обвести (раскрасить) те картинки, которых взрослый не называл.

### 4. «Волшебные слова»

Оборудование: карточки с постепенно увеличивающимся набором слов (например, 5 слов: лампа, шкаф, весна, машина, человек; очки, юбка, стакан, расчёска, дверь; 6 слов: солнце, цветок, пуговица, снег, палка, мешок; лопата, стол, книга, вилка, пальто, диван; 7 слов: доска, огурец, муха, глаз, сапог, собака, цветок; конь, молоко, снег, кукла, мыло, ножницы, кошка).

Ход игры: Ребенку предлагают запомнить ряд слов и повторить их.

### 5. «Добавь слово»

Ход игры: В эту игру можно играть с одним ребёнком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь своё. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним своё слово и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Эту игру целесообразно проводить неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, - то есть будет увеличиваться объём памяти.

#### 6. «Игра в слова»

Оборудование: карточка с набором слов (например, слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить ряд слов и повторить их. Затем ребёнку задаётся вопрос: «Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части?».

Ребёнку предлагают вспомнить и перечислить сначала животных, а потом назвать предметы. После этого ребёнку ещё раз предлагают перечислить весь ряд слов.

#### 7. «Запоминаем слова»

Оборудование: набор слов, начинающихся с одной буквы (например, сапоги, сено, сосна, старик, стакан, Снегурочка), лист бумаги (А-4), карандаш.

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить несколько слов и повторить их. Затем ребёнку предлагается ряд заданий:

- Как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов? Чем похожи эти слова?
- Если ты знаешь, как пишется буква С, то напиши её.
- Придумай слова, которые начинаются с буквы С.
- Вспомни и назови те слова, которые я просила тебя запомнить.

#### 8. «Зоопарк»

Оборудование: карточка с набором слов, обозначающих названия животных (например, лось, тигр, крокодил, баран, медведь и т.д.); картинки разных животных. (Приложение 14).

Ход игры: Ребёнку предлагают представить, что он гуляет по зоопарку, и перечисляют животных. Затем просят вспомнить и назвать тех животных, кого не назвали. Далее ребёнку предлагают посмотреть на картинки и показать животных, которых называл взрослый. А затем найти и показать тех животных, которых назвал ребёнок. Картинки убираются и ребёнка просят вспомнить и назвать животных в том порядке, в каком они предьявлялись в начале.

#### 9. «Услышал – запомни»

Оборудование: карточки с рядом цифр от одного до девяти (например, 9547; 85239; 954712 и т.д.).

Ход игры: Взрослый чётко произносит несколько чисел и просит ребёнка повторить их в той же последовательности.

Вариант 1: повтор данной цепочки чисел наоборот.

Вариант 2: ребёнок должен обвести на карточке или выбрать из набора цифр и выложить на столе названные цифры (для детей знакомых с цифрами).

Вариант 3: ребёнок должен написать цифры в порядке предьявления по памяти (для детей знакомых с цифрами).

Начинать необходимо с 4 чисел с последующим увеличением их количества.

#### 10. «Парочки»

Оборудование: карточки с парами слов.

Вариант 1: слова в парах связаны между собой по смыслу (например: кошка - мышка, огород - морковь, одеяло - подушка, лампа - свет и т.д.).

Вариант 2: слова в парах не связаны между собой по смыслу (например, стол - собака, диван - яблоко, конь - часы, ложка - книга и т.д.).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить пары слов и по первому слову вспомнить второе.

Начинать с 3-4 пар слов, постепенно увеличивая их количество.

#### 11. «Троечки»

Оборудование: карточки с «тройками» слов: слова в «тройках» связаны между собой по

смыслу (например, овца - шерсть - носки, курица - яйцо - яичница и т.д.).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить «тройки» слов и по первому слову вспомнить второе и третье.

Начинать с 2 «троек» слов, постепенно увеличивая их количество.

#### 12. «Запоминаем предложения»

Оборудование: предложения с разным количеством слов (например: Осенью идут дожди. Дети любят играть. В саду растут яблони и груши. Мальчик помогает своей бабушке. Маша читает интересную книгу про зверей и птиц. Оля нарисовала в альбоме море, кораблик и облака. Мама пошла в магазин и купила мясо, картошку, морковь, капусту, свеклу.).

Ход игры: Ребёнку зачитывают предложение и просят повторить его по первому слову.

#### 13. «Запоминаем скороговорки»

Оборудование: скороговорки разной длины:

5 слов: Наш Полкан попал в капкан. Вымыли мышки миску для мишки.

6 слов: Полы мыла Алла, а Люда помогала. Варежки у Вари пропали на базаре.

7 слов: Целый день цыплёнок Цып возле курицы сидит. Везет Сенька с Санькой Соньку на санках. Три свисттели еле-еле свистели на ели.

8 слов: Налили Лене лимонада, а ей ещё лимона надо. Мама Милу мылом мыла, Мила мыло не любила.

Ход игры: Предложить детям повторить за вами наизусть скороговорки, в которых количество слов увеличивается.

#### 14. «Весёлые стихотворения»

Оборудование: тексты стихотворений «Овощи».

Ход игры: Ребёнку предлагают внимательно послушать стихотворение и вспомнить, какие овощи принесла с базара хозяйка.

Хозяйка однажды с базара пришла,  
Хозяйка с базара домой принесла:  
Картошку, капусту, морковь, горох,  
Петрушку и свёклу. Ох!

#### 15. «Слушаем и рисуем»

Оборудование: текст стихотворения «Матрёшки».

Ход игры: Детям предлагается прослушать стихотворение и по памяти нарисовать те предметы, о которых в нём говорится.

Матрешек будем рисовать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Всех больше первая матрешка:

Зелёный сарафан, кокошник.

А за ней сестра – вторая,

В жёлтом платье выступает.

Третья меньше второй:

Сарафанчик голубой.

У четвертой матрешки

Рост поменьше немножко,

Сарафанчик синий,

Яркий и красивы

Пятая матрешка –

В красненькой одежке.

Всех запомнить постарайся,

За рисунок принимайся!

По просьбе ребенка можно прочитать стихотворение еще раз.

Вариант 1. Если ребёнок испытывает трудности в рисовании, ему можно предложить лист-раскраску, на котором уже изображены силуэты матрёшек. После прослушивания стихотворения ребёнок будет должен раскрасить матрёшек соответственно тексту.

16. «На ком оборвётся»

Оборудование: мешочек (коробочка, пакет), набор предметов (игрушек).

Ход игры: Проводится с подгруппой детей.

Первый играющий должен положить в мешочек какой-нибудь предмет, назвать его и передать мешочек следующему участнику. Каждый последующий участник игры должен назвать все положенные до него предметы, а затем свой.

Начинать игру каждый раз должен новый игрок, и двигаться она должна в разных направлениях.

17. «Бабушка укладывает в свой чемодан...»

Ход игры: Играть можно и вдвоем с ребенком, но лучше — компанией из 3-4-5 человек.

Взрослый начинает рассказ: "Бабушка укладывает в свой чемодан... расческу", следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: "Бабушка укладывает в свой чемодан расческу и... тапочки" и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести.

18. «Магазин»

Оборудование: набор игрушек или картинок.

Ход игры: Ребёнка посылают в «магазин» и просят запомнить все предметы, которые надо купить. Начинать необходимо с двух - трёх предметов, постепенно увеличивая их количество. В этой игре полезно менять роли: и взрослый, и ребёнок по очереди могут быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идёт подбирать товар.

19. «Мамины помощники»

Оборудование: предметные картинки, которые подбирают из разных настольных игр: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам», «Ботаническое лето» и пр. Картинки могут изображать самые разные предметы, например: фрукты, овощи, игрушки, цветы, одежду, посуду и т. д. Картинки должны быть подобраны в комплекты, состоящие из четырёх - пяти однородных предметов. Число таких комплектов должно соответствовать числу участников игры. Несколько комплектов желательно иметь в запасе для варьирования поручений.

Ход игры: Игра носит сюжетный характер. Взрослый берет на себя роль мамы, которая дает своим детям (помощникам) поручения — запомнить и принести то, что нужно для дома.

Педагог предлагает поиграть в новую игру со знакомыми картинками. «Я буду вашей мамой, а вы — моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Вовочка, сыночек, принеси мне для супа капусту, морковь, картошку, лук. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ответив на вопрос воспитателя, ребенок подходит к столу, где заранее разложены все картинки, и выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они вместе с воспитателем оценивают, правильно ли выполнено поручение: все ли он принес, не перепутал ли что-нибудь. Мама благодарит Вову и понарошку варит суп. «Хочется угостить вас чем-нибудь вкусным, — говорит она через некоторое время. — Сходи-ка, доченька, в магазин и принеси нам виноград, грушу и апельсин, яблоко. Запомнила, что нужно купить?» Дочка идет

выполнять мамино поручение.

В процессе игры мама поручает своим детям принести самые разные предметы (четыре - пять видов), каждый раз объясняя их назначение. Например: нужно купить игрушки детям (машинку, куклу, мишку, мячик) или посуду, чтобы накрыть стол (чашку, чайник, сахарницу, блюдце).

Имея два стола с игровым материалом, можно одновременно давать поручения сразу двоим детям. Все участники игры оценивают вместе с воспитателем правильность выполнения маминых поручений.

#### 20. «День рождения куклы»

Оборудование: набор игрушек (4-5 кукол, зайцев, медвежат и т.п.), набор игрушечной посуды.

Ход игры: Ребёнку сообщают, что у куклы (или мишки) наступил день рождения, и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, он узнает позже. Взрослый достаёт 4-5 игрушек и называет ребёнку их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребёнок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени.

Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6-7.

#### 21. «Весёлые карандаши»

Оборудование: 2 карточки: на первой – цифры с соответствующими им цветами (например, 1 – красный, 2 – зелёный, 3 – синий, 4 – жёлтый); на второй – домики с соответствующими им цифрами. (Приложение 15).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить какой цвет, какой цифре соответствует, и раскрасить домики в соответствии с цифрами по памяти.

#### 22. «Запомни и нарисуй»

Оборудование: карточки с заданиями (например, нарисуй 5 бусинок так, чтобы средняя бусинка была красного цвета, последняя – синего). Постепенно задания усложняются (например, нарисуй 5 квадратов так, чтобы четвёртый квадрат был зелёного цвета, а средний – самый маленький). Лист бумаги (А-4), цветные карандаши.

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку внимательно послушать и запомнить задание, а затем выполнить это задание на бумаге.

#### 23. «Вспомни слова с помощью картинок»

Оборудование: набор слов (например, корова, кресло, вода, отец, сидеть, собака); набор картинок (например, груша, утюг, чайник, лошадь, кость, телефон, петух, лопата, чашка, стул, корзина, дерево). (Приложение 16).

Ход игры: Перед ребёнком раскладывают карточки с изображением отдельных предметов и говорят: «Я сейчас назову тебе несколько слов. Посмотри на эти картинки, выбери из них ту, которая поможет тебе запомнить каждое слово и отложи её в сторону». Затем зачитывают первое слово. После того, как ребёнок отложил картинку, читается второе слово и т.д. Далее ребёнок должен воспроизвести предъявляемые слова с помощью выбранных им картинок.

#### 24. Закодированное слово.

Оборудование: набор слов (например, доска, огурец, варежка, глаз, сапог, собака, цветок, снег).

Ход игры: Ребёнку называют слово и просят нарисовать картинку, которая помогла бы ему запомнить это слово. Обратить внимание малыша на то, что слов много, а листочек один и нужно постараться расположить рисунки так, чтобы все они на нем уместились.

Убедиться, что ребенок понял, что от него требуется: пусть он нарисует картинку, например, к слову мороз. После этого предложить «закодировать» следующие слова: доска, огурец, варежка, глаз, сапог, собака, цветок, снег. После «зарисовки» всех слов предложить ребёнку вспомнить и назвать эти слова. Если он вспоминает слово, не имеющее отношения к тому, что ему называли, постараться восстановить ход его мысли и выяснить, что привело его к этой замене.

#### 25. «Повтори за мной»

Ход игры: Игру можно проводить с подгруппой детей. Ведущий предлагает одному ребёнку прохлопать всё, что он ему простучит карандашом. Остальные дети внимательно слушают и оценивают выполнение задания движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные и опускают его вниз, если неправильные. Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

#### 26. «Слушай и выполняй»

Ход игры: Взрослый называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений (например: подпрыгнуть, присесть, 3 раза хлопнуть в ладоши, 3 раза топнуть ногой), не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы взрослым.

### Игры на совершенствование зрительной памяти

#### 1. «Что изменилось?»

Оборудование: две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями (Приложение 17).

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на картинку и постараться запомнить, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку убирают, а ребёнку предлагают вторую картинку и спрашивают, что изменилось на картинке.

#### 2. «Весёлые картинки»

Оборудование: сюжетная картинка (Приложение 18).

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть картинку и постараться запомнить всё, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку закрывают и ребёнку предлагают ответить на вопросы по её содержанию.

#### 3. «Чудесные игрушки»

Оборудование: знакомые детям предметы (например, игрушки) небольших размеров.

Ход игры: Разложить перед ребёнком на столе 5-6 настоящих предметов (игрушек). Дать 1 минуту, чтобы запомнить. Потом предметы закрыть и предложить ребёнку по памяти перечислить, какие предметы разложены на столе. Можно попросить его описать детали предметов.

Вариант 1: изменить расположение каких-то предметов, убрать (добавить) или заменить какой-либо предмет, после чего попросить ребёнка определить, что изменилось.

#### 4. «Волшебный мешок с подарками»

Оборудование: мешочек, в котором лежат 8-10 предметов (например: разноцветные резинки для волос, брелок для ключей, мелкие игрушки и т.д.) разной формы, функциональной принадлежности, цвета.

Ход игры: Взрослый высыпает предметы на пол, в течение 1 минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает предметы обратно в мешок и просит ответить на вопросы об этих предметах. Например, какого цвета был брелок? Сколько резинок для волос лежало на полу и т.д. Тот, кто правильно отвечает, получает жетончик (кружок, наклейку и т.п.). В игре побеждает тот, кто больше наберёт жетонов.

#### 5. «Запомни и назови»

Оборудование: карточка с изображением 5-8 знакомых предметов, достаточно крупных и находящихся на расстоянии друг от друга (Приложение 19).

Ход игры: Ребёнку предлагают посмотреть на предметы, нарисованные на картинке и запомнить их (время 1 минута). Затем картинку убирают и ребёнка просят перечислить все предметы по памяти.

Вариант 1: 5-6 картинок с изображениями знакомых предметов предъявляются по очереди. Демонстрация каждой картинке 3 секунды. Взрослый предлагает ребёнку назвать предметы, которые он запомнил. Затем ребёнку дают карточки с запоминаемыми предметами и просят показать те предметы, которые он не назвал.

#### 6. «Хитрые картинки»

Оборудование: одна карточка с изображениями 6 знакомых предметов, вторая карточка с изображениями этих же предметов, расположенных в другом порядке (Приложение 20).

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на предметы, изображённые на первой карточке (демонстрация карточки 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнка просят рассказать, что изменилось.

#### 7. «Запомни и сосчитай»

Оборудование: одна карточка с квадратами, (кругами, прямоугольниками, треугольниками) в карточках изображено различное количество предметов от 1 до 9; вторая карточка-таблица, в верхнем ряду которой изображения предметов первой карточки, нижний ряд – пустые клеточки (Приложение 21).

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку (детям) рассмотреть и сосчитать предметы в каждом квадратице (предъявление карточки 1 минута). Затем карточку убирают. Ребёнку дают вторую карточку, просят вспомнить, сколько каких предметов было нарисовано, и вписать цифры – ответы в пустые клеточки.

Вариант 1: «Мишкины игрушки».

Ребёнку предлагают запомнить, сколько у мишки каких игрушек и по памяти вписать цифры – ответы в пустые клеточки второй карточки (Приложение 22).

#### 8. «Весёлый зоопарк»

Оборудование: одна картинка с изображениями 5 животных; вторая картинка с изображениями 4-х силуэтов этих же животных и одного силуэта нового (Приложение 23).

Ход игры: Взрослый показывает ребёнку первую картинку, предлагает её рассмотреть и запомнить, какие животные на ней нарисованы (время 1 минута). Затем первую картинку убирают. Ребёнку показывают вторую картинку и просят сказать, силуэта какого животного на ней нет, а какой силуэт лишний.

Вариант 1: Взрослый предлагает ребёнку внимательно рассмотреть изображения 8-ми животных, нарисованных на картинке (время 1 минута) (Приложение 24). Потом картинку убирают. Взрослый называет любых 4-х животных с картинки и просит ребёнка вспомнить и назвать тех животных, которых педагог не назвал. Затем ребёнку опять дают картинку с изображениями 8-ми животных и просят показать и назвать тех животных, которых назвал взрослый; которых назвал ребёнок. Картинку убирают и ребёнка просят перечислить всех животных с картинки.

#### 9. «Запомни картинки»

Оборудование: 2 карточки: на первой нарисованы 5 знакомых детям предметов, на второй – 9 предметов (5 предметов первой карточки и 4 новых предмета) (Приложение 25).

Ход игры: Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на картинки и постараться их

запомнить (время 30 секунд). Далее эту карточку убирают и ребёнку дают другую карточку, на которой просят найти запомненные предметы и обвести (раскрасить) их.

#### 10. «Найди новые фигуры»

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке изображения 4-х фигур; на второй изображения 4-х фигур первой карточки и 2-х новых фигур (Приложение 26).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить все фигуры первой карточки (время 30 секунд). Затем карточку убирают и ребёнку дают вторую карточку, на которой просят найти новые фигуры и обвести их. Постепенно увеличивается количество запоминаемых фигур на первой карточке и новых фигур на второй карточке.

#### 11. «Каждую фигуру на своё место»

Оборудование: 2 карточки. На первой нарисована таблица с 2-мя строками: в первой строке – 5 предметов, во 2-ой строке – геометрические фигуры, соответствующие предметам первой строки. На второй карточке: в первой строке изображения тех же 5-ти предметов, во второй строке пустые клеточки (Приложение 27).

Ход игры: Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу первой карточки, постараться запомнить, какие геометрические фигуры соответствуют предметам (время 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнку предлагают в таблице второй карточки нарисовать в пустых клетках нужные геометрические фигуры.

#### 12. «Дорисуй»

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке нарисовано 4 предмета; на второй – эти же предметы с отсутствующими деталями (Приложение 28).

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть предметы, изображённые на первой карточке (время 30 секунд). Затем карточку убирают, ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать недостающие части по памяти.

Вариант 1. Перейти от конкретных изображений к абстрактным с постепенным увеличением их количества.

#### 13. «Нарисуй также»

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке таблица с 3-мя клетками, в каждой из которых нарисованы предметы, фигуры и т.д. На второй карточке таблица с пустыми клетками (Приложение 29).

Ход игры: Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу 1 и постараться запомнить, в каком порядке нарисованы фигуры (время 30 секунд). Затем таблицу 1 убирают, ребёнку дают таблицу с пустыми клетками и просят нарисовать такие же фигуры, каждую на своём месте.

#### 14. «Найди такую же картинку»

Оборудование: 2 карточки. На первой – образец для запоминания (предмет, фигура); на второй представлены различные варианты образца и сам образец (Приложение 30).

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть образец и запомнить его (время 30 секунд). Затем карточку с образцом убирают и ребёнка просят найти и обвести на второй карточке точно такой же предмет.

#### 15. «Парочки»

Оборудование: 2 карточки. На первой – пары картинок, связанные попарно друг с другом; на второй – картинки, по одной из каждой пары (Приложение 31).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить пары картинок, нарисованных на первой карточке (время 30 секунд). Затем эту карточку убирают, а ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать пару.

Вариант 1: 5 пар картинок, где каждому предмету соответствует определённый символ. Ребёнку предлагают дорисовать предмету соответствующий ему символ.



#### 16. «Собираем бусы»

Оборудование: карточка, на которой нарисованы бусы из геометрических фигур (Приложение 32).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить форму и расположение бусинок, а затем нарисовать бусы по памяти.

#### 17. «Рисуем узоры»

Оборудование: 2 карточки: на первой нарисованы фигуры (предметы) с узорами внутри, на второй – эти же фигуры (предметы) без узоров. Лист бумаги (А-4), карандаши (Приложение 33).

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть узоры в фигурах (время 1 минута). После этого карточку-образец убирают и ребёнку предлагают воспроизвести узоры в фигурах по памяти на второй карточке.

#### 18. «Цифры потерялись»

Оборудование: 2 карточки. На первой – таблица с 6-тью цифрами, на второй – таблица с 4-мя цифрами и 2-мя пустыми клетками (Приложение 34).

Ход игры: Ребёнку предлагают запомнить расположение цифр в первой таблице (время 1 минута). Затем эту таблицу убирают и ребёнка просят вписать недостающие цифры во второй таблице.

#### 19. «Играем со счётными палочками»

Оборудование: набор счётных палочек, образцы фигур (Приложение 35).

Ход игры: Разложить на столе перед ребенком палочки, из которых сделать какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т. д.). Попросить ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 3-5 секунд, затем закрыть эту фигуру и попросить ее повторить, сложить так же по памяти.

Вариант 1: усложнить эту игру можно, складывая фигуры из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Вариант 2: попросить ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

#### 20. "Я - фотоаппарат"

Оборудование: набор разных предметов (5-8 предметов).

Ход игры: Ребёнку предлагают представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т. д. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

#### 21. «Рисование со слов»

Оборудование: схематичные простые рисунки (например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы), бумага, карандаши.

Ход игры: Взрослый показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т. д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать. То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

## 22. «Отгадай-ка!»

Оборудование: набор предметов (например, кукла, мишка, зайка, матрёшка, машина, ножницы, карандаш и т.д.).

Ход игры: Детям предлагают рассмотреть предметы, находящиеся на столе (время 1-2 минуты). Затем предметы закрывают и первому игроку предлагают по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся на столе предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

Вариант 1. После того, как дети научатся достаточно хорошо описывать предметы, можно предложить им описывать любой предмет из окружающей их обстановки.

## 23. «Пуговицы»

Оборудование: два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется; два игровых поля, разделенных на 4 или 6 клеток.

Ход игры: У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки и по одинаковому набору пуговиц. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле (для начала достаточно 4 или 6). Пуговицы кладутся на клетки поля. Водящий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения.

## 24. «Дверная скважина»

Оборудование: небольшая, яркая и подробная картинка и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек.

Ход игры: Взрослый прикрывает картинку листом с вырезанным в нём отверстием и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем взрослый предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и объявляется победитель, который рассказал наиболее правильно и подробно.

## 25. «Запомни порядок!»

Ход игры: Четверо-пятеро играющих выстраиваются в произвольном порядке друг за другом. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребёнок.

Лучшим способом тренировки памяти у детей дошкольного возраста служат игры. В процессе игры ребёнок запоминает информацию, которая становится для него интересной.

Работа по совершенствованию памяти детей с ОНР должна проводиться систематически: игры желательно предлагать ребёнку ежедневно или хотя

бы через день. Предлагаемые игры могут быть использованы логопедом, педагогом, психологом во время индивидуальных занятий с ребёнком, совместной деятельности с детьми. Целесообразно привлечь родителей к участию в этой работе, предварительно их подготовив и разъяснив значение такого рода игр. Игры можно проводить индивидуально и с подгруппой детей. Усложнение игр происходит за счёт постепенного увеличения количества запоминаемых объектов (звуков, слогов, слов, предметов, картинок, цифр, движений).

## **Игры на совершенствование слуховой памяти**

### **1. «Волшебные звуки»**

*Оборудование:* карточки с рядом звуков (например, а-о-у-э, у-а-ы-и-э, о-э-у-и-а-ы); от занятия к занятию объём цепочки постепенно увеличивается.

*Ход игры:* Взрослый в игровой форме (например, язык марсиан) предлагает детям прослушать цепочки звуков, а затем повторить их.

*Вариант 1:* проговаривая звук, детям предлагают нарисовать его букву (его домик) перед собой (в вертикальном пространстве) так, как будто они рисуют на листе белой бумаги.

*Вариант 2:* в звуковые ряды вместе с гласными звуками вводятся согласные (например, ат-ом-ус-эх и т.д.).

### **2. «Попугайчики»**

*Оборудование:* карточки с рядом слогов (например, то-ца, то-ца-му, то-ца-му-дэ, то-ца-му-дэ-ни, то-ца-му-дэ-ни-зу, то-ца-му-дэ-ни-зу-па, то-ца-му-дэ-ни-зу-па-ки); от занятия к занятию объём цепочки постепенно увеличивается.

*Ход игры:* Ребёнку предлагают игровую ситуацию: «В одной жаркой стране жил попугайчик, который умел повторять все звуки». Попробуй повторить за мной все непонятные звуки, как это делал попугайчик.

*Вариант 1:* попугайчик научился не только повторять звуки, но даже запоминать слова. Попробуй запомнить как можно больше слов: стол, мыло, человек, книга, пальто, топор, стул, тетрадь, молоко.

*Вариант 2:* произнесение цепочки звуков (слогов, слов, фраз) с различной интонацией (например, сэ-фы-ру-шу-хо-ща весело, грустно, удивленно, восторженно, испуганно, разгневанно и т.д.).

### **3. «Найди картинки»**

*Оборудование:* карточка с набором слов (дерево, бочка, ракета, топор) и карточка с нарисованными предметами (4 предметных картинки, соответствующих набору слов и 4 других предметных картинки). Количество запоминаемых слов постепенно увеличивается (например, радуга, мальчик, тарелка, удочка, шапка; змея, паук, петух, сом, пчела, ворона). (Приложение 13).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают послушать слова и обвести (раскрасить) соответствующие им картинки по памяти.

*Вариант 1:* ребёнку предлагают обвести (раскрасить) те картинки, которых взрослый не называл.

### **4. «Волшебные слова»**

*Оборудование:* карточки с постепенно увеличивающимся набором слов (например, 5 слов: лампа, шкаф, весна, машина, человек; очки, юбка, стакан, расчёска, дверь; 6 слов: солнце, цветок, пуговица, снег, палка, мешок; лопата, стол, книга, вилка, пальто, диван; 7 слов: доска, огурец, муха, глаз, сапог, собака, цветок; конь, молоко, снег, кукла, мыло, ножницы, кошка).

*Ход игры:* Ребенку предлагают запомнить ряд слов и повторить их.

### **5. «Добавь слово»**

*Ход игры:* В эту игру можно играть с одним ребёнком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь своё. Следующий называет по порядку названные до него слова и добавляет к ним своё слово и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Эту игру целесообразно проводить неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, - то есть будет увеличиваться объём памяти.

### **6. «Игра в слова»**

*Оборудование:* карточка с набором слов (например, слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить ряд слов и повторить их. Затем ребёнку задаётся вопрос: «Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части?». Ребёнку предлагают вспомнить и перечислить сначала животных, а потом назвать предметы. После этого ребёнку ещё раз предлагают перечислить весь ряд слов.

### **7. «Запоминаем слова»**

*Оборудование:* набор слов, начинающихся с одной буквы (например, сапоги, сено, сосна, старик, стакан, Снегурочка), лист бумаги (А-4), карандаш.

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить несколько слов и повторить их. Затем ребёнку предлагается ряд заданий:

- Как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов? Чем похожи эти слова?
- Если ты знаешь, как пишется буква С, то напиши её.
- Придумай слова, которые начинаются с буквы С.
- Вспомни и назови те слова, которые я просила тебя запомнить.

### **8. «Зоопарк»**

*Оборудование:* карточка с набором слов, обозначающих названия животных (например, лось, тигр, крокодил, баран, медведь и т.д.); картинки разных животных. (Приложение 14).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают представить, что он гуляет по зоопарку, и перечисляют животных. Затем просят вспомнить и назвать тех животных, кого не назвали. Далее ребёнку предлагают посмотреть на картинки и показать животных, которых называл взрослый. А затем найти и показать тех животных, которых назвал ребёнок. Картинки убираются и ребёнка просят вспомнить и назвать животных в том порядке, в каком они предъявлялись в начале.

### **9. «Услышал – запомни»**

*Оборудование:* карточки с рядом цифр от одного до девяти (например, 9547; 85239; 954712 и т.д.).

*Ход игры:* Взрослый чётко произносит несколько чисел и просит ребёнка повторить их в той же последовательности.

*Вариант 1:* повтор данной цепочки чисел наоборот.

*Вариант 2:* ребёнок должен обвести на карточке или выбрать из набора цифр и выложить на столе названные цифры (для детей знакомых с цифрами).

*Вариант 3:* ребёнок должен написать цифры в порядке предъявления по памяти (для детей знакомых с цифрами).

Начинать необходимо с 4 чисел с последующим увеличением их количества.

### **10. «Парочки»**

*Оборудование:* карточки с парами слов.

Вариант 1: слова в парах связаны между собой по смыслу (например: кошка - мышка, огород - морковка, одеяло - подушка, лампа - свет и т.д.).

Вариант 2: слова в парах не связаны между собой по смыслу (например, стол - собака, диван - яблоко, конь - часы, ложка - книга и т.д.).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить пары слов и по первому слову вспомнить второе.

Начинать с 3-4 пар слов, постепенно увеличивая их количество.

### **11. «Троечки»**

*Оборудование:* карточки с «тройками» слов: слова в «тройках» связаны между собой по смыслу (например, овца - шерсть - носки, курица - яйцо - яичница и т.д.).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить «тройки» слов и по первому слову вспомнить второе и третье.

Начинать с 2 «троек» слов, постепенно увеличивая их количество.

### **12. «Запоминаем предложения»**

*Оборудование:* предложения с разным количеством слов (например: Осенью идут дожди. Дети любят играть. В саду растут яблони и груши. Мальчик помогает своей бабушке. Маша читает интересную книгу про зверей и птиц. Оля нарисовала в альбоме море, кораблик и облака. Мама пошла в магазин и купила мясо, картошку, морковку, капусту, свеклу.).

*Ход игры:* Ребёнку зачитывают предложение и просят повторить его по первому слову.

### **13. «Запоминаем скороговорки»**

*Оборудование:* скороговорки разной длины:

5 слов: Наш Полкан попал в капкан. Вымыли мышки миску для мишки.

6 слов: Полы мыла Алла, а Люда помогала. Варезки у Вари пропали на базаре.

7 слов: Целый день цыплёнок Цып возле курицы сидит. Везет Сенька с Санькой Соньку на санках. Три свиристели еле-еле свистели на ели.

8 слов: Налили Лене лимонада, а ей ещё лимона надо. Мама Милу мылом мыла, Мила мыло не любила.

*Ход игры:* Предложить детям повторить за вами наизусть скороговорки, в которых количество слов увеличивается.

### **14. «Весёлые стихотворения»**

*Оборудование:* тексты стихотворений «Овощи».

*Ход игры:* Ребёнку предлагают внимательно послушать стихотворение и вспомнить, какие овощи принесла с базара хозяйка.

Хозяйка однажды с базара пришла,  
Хозяйка с базара домой принесла:  
Картошку, капусту, морковку, горох,  
Петрушку и свёклу. Ох!

### **15. «Слушаем и рисуем»**

*Оборудование:* текст стихотворения «Матрёшки».

*Ход игры:* Детям предлагается прослушать стихотворение и по памяти нарисовать те предметы, о которых в нём говорится.

Матрешек будем рисовать:  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Всех больше первая матрешка:  
Зеленый сарафан, кокошник.  
А за ней сестра – вторая,  
В желтом платье выступает.  
Третья меньше второй:  
Сарафанчик голубой.

У четвертой матрешки  
Рост поменьше немножко,  
Сарафанчик синий,  
Яркий и красивы  
Пятая матрешка –  
В красненькой одежке.  
Всех запомнить постарайся,  
За рисунок принимайся!  
По просьбе ребенка можно прочитать стихотворение еще раз.

*Вариант 1.* Если ребёнок испытывает трудности в рисовании, ему можно предложить лист-раскраску, на котором уже изображены силуэты матрёшек. После прослушивания стихотворения ребёнок будет должен раскрасить матрёшек соответственно тексту.

### ***16. «На ком оборвётся»***

*Оборудование:* мешочек (коробочка, пакет), набор предметов (игрушек).

*Ход игры:* Проводится с подгруппой детей.

Первый играющий должен положить в мешочек какой-нибудь предмет, назвать его и передать мешочек следующему участнику. Каждый последующий участник игры должен назвать все положенные до него предметы, а затем свой.

Начинать игру каждый раз должен новый игрок, и двигаться она должна в разных направлениях.

### ***17. «Бабушка укладывает в свой чемодан...»***

*Ход игры:* Играть можно и вдвоем с ребенком, но лучше — компанией из 3-4-5 человек. Взрослый начинает рассказ: "Бабушка укладывает в свой чемодан... расческу", следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: "Бабушка укладывает в свой чемодан расческу и... тапочки" и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести.

### ***18. «Магазин»***

*Оборудование:* набор игрушек или картинок.



*Ход игры:* Ребёнка посылают в «магазин» и просят запомнить все предметы, которые надо купить. Начинать необходимо с двух - трёх предметов, постепенно увеличивая их количество. В этой игре полезно менять роли: и взрослый, и ребёнок по очереди могут быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идёт подбирать товар.

### **19. « Мамины помощники »**

*Оборудование:* предметные картинки, которые подбирают из разных настольных игр: «Лото на четырех языках», «Картинки малышам», «Ботаническое лето» и пр. Картинки могут изображать самые разные предметы, например: фрукты, овощи, игрушки, цветы, одежду, посуду и т. д. Картинки должны быть подобраны в комплекты, состоящие из четырёх - пяти однородных предметов. Число таких комплектов должно соответствовать числу участников игры. Несколько комплектов желательно иметь в запасе для варьирования поручений.

*Ход игры:* Игра носит сюжетный характер. Взрослый берет на себя роль мамы, которая дает своим детям (помощникам) поручения — запомнить и принести то, что нужно для дома.

Педагог предлагает поиграть в новую игру со знакомыми картинками. «Я буду вашей мамой, а вы — моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Вовочка, сыночек, принеси мне для супа капусту, морковку, картошку, лук. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ответив на вопрос воспитателя, ребенок подходит к столу, где заранее разложены все картинки, и выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они вместе с воспитателем оценивают, правильно ли выполнено поручение: все ли он принес, не перепутал ли что-нибудь. Мама благодарит Вову и понарошку варит суп. «Хочется угостить вас чем-нибудь вкусным, — говорит она через некоторое время. — Сходи-ка, доченька, в магазин и принеси нам виноград, грушу и апельсин, яблоко. Запомнила, что нужно купить?» Дочка идет выполнять мамино поручение.

В процессе игры мама поручает своим детям принести самые разные предметы (четыре - пять видов), каждый раз объясняя их назначение. Например: нужно купить игрушки детям (машинку, куклу, мишку, мячик) или посуду, чтобы накрыть стол (чашку, чайник, сахарницу, блюдце).

Имея два стола с игровым материалом, можно одновременно давать поручения сразу двоим детям. Все участники игры оценивают вместе с воспитателем правильность выполнения маминых поручений.

### **20. «День рождения куклы»**

*Оборудование:* набор игрушек (4-5 кукол, зайцев, медвежат и т.п.), набор игрушечной посуды.

*Ход игры:* Ребёнку сообщают, что у куклы (или мишки) наступил день рождения, и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, он узнает позже. Взрослый достаёт 4-5 игрушек и называет ребёнку их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребёнок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени.

Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6-7.

### **21. «Весёлые карандаши»**

*Оборудование:* 2 карточки: на первой – цифры с соответствующими им цветами (например, 1 – красный, 2 – зелёный, 3 – синий, 4 – жёлтый); на второй – домики с соответствующими им цифрами. (Приложение 15).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить какой цвет, какой цифре соответствует, и раскрасить домики в соответствии с цифрами по памяти.

### **22. «Запомни и нарисуй»**

*Оборудование:* карточки с заданиями (например, нарисуй 5 бусинок так, чтобы средняя бусинка была красного цвета, последняя – синего). Постепенно задания усложняются (например, нарисуй 5 квадратов так, чтобы четвёртый квадрат был зелёного цвета, а средний – самый маленький). Лист бумаги (А-4), цветные карандаши.

*Ход игры:* Взрослый предлагает ребёнку внимательно послушать и запомнить задание, а затем выполнить это задание на бумаге.

### **23. «Вспомни слова с помощью картинок»**

*Оборудование:* набор слов (например, корова, кресло, вода, отец, сидеть, собака); набор картинок (например, груша, утюг, чайник, лошадь, кость, телефон, петух, лопата, чашка, стул, корзина, дерево). (Приложение 16).

*Ход игры:* Перед ребёнком раскладывают карточки с изображением отдельных предметов и говорят: «Я сейчас назову тебе несколько слов. Посмотри на эти картинки, выбери из них ту, которая поможет тебе запомнить каждое слово и отложи её в сторону». Затем зачитывают первое слово. После того, как ребёнок отложил картинку, читается второе слово и т.д. Далее ребёнок должен воспроизвести предъявляемые слова с помощью выбранных им картинок.

#### **24. Закодированное слово.**

*Оборудование:* набор слов (например, доска, огурец, варежка, глаз, сапог, собака, цветок, снег).

*Ход игры:* Ребёнку называют слово и просят нарисовать картинку, которая помогла бы ему запомнить это слово. Обратить внимание малыша на то, что слов много, а листочек один и нужно постараться расположить рисунки так, чтобы все они на нем уместились. Убедиться, что ребенок понял, что от него требуется: пусть он нарисует картинку, например, к слову мороз. После этого предложить «закодировать» следующие слова: доска, огурец, варежка, глаз, сапог, собака, цветок, снег. После «зарисовки» всех слов предложить ребёнку вспомнить и назвать эти слова. Если он вспоминает слово, не имеющее отношения к тому, что ему называли, постараться восстановить ход его мысли и выяснить, что привело его к этой замене.

#### **25. «Повтори за мной»**

*Ход игры:* Игру можно проводить с подгруппой детей. Ведущий предлагает одному ребёнку прохлопать всё, что он ему простучит карандашом. Остальные дети внимательно слушают и оценивают выполнение задания движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные и опускают его вниз, если неправильные. Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

#### **26. «Слушай и выполняй»**

*Ход игры:* Взрослый называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений (например: подпрыгнуть, присесть, 3 раза хлопнуть в ладоши, 3 раза топнуть ногой), не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы взрослым.

## **Игры на совершенствование зрительной памяти**

### **1. «Что изменилось?»**

*Оборудование:* две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями (Приложение 17).

*Ход игры:* Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на картинку и постараться запомнить, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку убирают, а ребёнку предлагают вторую картинку и спрашивают, что изменилось на картинке.

### **2. «Весёлые картинки»**

*Оборудование:* сюжетная картинка (Приложение 18).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают рассмотреть картинку и постараться запомнить всё, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку закрывают и ребёнку предлагают ответить на вопросы по её содержанию.

### **3. «Чудесные игрушки»**

*Оборудование:* знакомые детям предметы (например, игрушки) небольших размеров.

*Ход игры:* Разложить перед ребёнком на столе 5-6 настоящих предметов (игрушек). Дать 1 минуту, чтобы запомнить. Потом предметы закрыть и предложить ребёнку по памяти перечислить, какие предметы разложены на столе. Можно попросить его описать детали предметов.

*Вариант 1:* изменить расположение каких-то предметов, убрать (добавить) или заменить какой-либо предмет, после чего попросить ребёнка определить, что изменилось.

### **4. «Волшебный мешок с подарками»**

*Оборудование:* мешочек, в котором лежат 8-10 предметов (например: разноцветные резинки для волос, брелок для ключей, мелкие игрушки и т.д.) разной формы, функциональной принадлежности, цвета.

*Ход игры:* Взрослый высыпает предметы на пол, в течение 1 минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает предметы обратно в мешок и просит ответить на вопросы об этих предметах. Например, какого цвета был брелок? Сколько резинок для волос лежало на

полу и т.д. Тот, кто правильно отвечает, получает жетончик (кружок, наклейку и т.п.). В игре побеждает тот, кто больше наберёт жетонов.

### **5. «Запомни и назови»**

*Оборудование:* карточка с изображением 5-8 знакомых предметов, достаточно крупных и находящихся на расстоянии друг от друга (Приложение 19).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают посмотреть на предметы, нарисованные на картинке и запомнить их (время 1 минута). Затем картинку убирают и ребёнка просят перечислить все предметы по памяти.

*Вариант 1:* 5-6 картинок с изображениями знакомых предметов предъявляются по очереди. Демонстрация каждой картинке 3 секунды. Взрослый предлагает ребёнку назвать предметы, которые он запомнил. Затем ребёнку дают карточки с запоминаемыми предметами и просят показать те предметы, которые он не назвал.

### **6. «Хитрые картинки»**

*Оборудование:* одна карточка с изображениями 6 знакомых предметов, вторая карточка с изображениями этих же предметов, расположенных в другом порядке (Приложение 20).

*Ход игры:* Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на предметы, изображённые на первой карточке (демонстрация карточки 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнка просят рассказать, что изменилось.

### **7. «Запомни и сосчитай»**

*Оборудование:* одна карточка с квадратами, (кругами, прямоугольниками, треугольниками) в карточках изображено различное количество предметов от 1 до 9; вторая карточка-таблица, в верхнем ряду которой изображения предметов первой карточки, нижний ряд – пустые клеточки (Приложение 21).

*Ход игры:* Взрослый предлагает ребёнку (детям) рассмотреть и сосчитать предметы в каждом квадратике (предъявление карточки 1 минута). Затем карточку убирают. Ребенку дают вторую карточку, просят вспомнить,

сколько каких предметов было нарисовано, и вписать цифры – ответы в пустые клеточки.

*Вариант 1:* «Мишкины игрушки».

Ребёнку предлагают запомнить, сколько у мишки каких игрушек и по памяти вписать цифры – ответы в пустые клеточки второй карточки (Приложение 22).

### **8. «Весёлый зоопарк»**

*Оборудование:* одна картинка с изображениями 5 животных; вторая картинка с изображениями 4-х силуэтов этих же животных и одного силуэта нового (Приложение 23).

*Ход игры:* Взрослый показывает ребёнку первую картинку, предлагает её рассмотреть и запомнить, какие животные на ней нарисованы (время 1 минута). Затем первую картинку убирают. Ребёнку показывают вторую картинку и просят сказать, силуэта какого животного на ней нет, а какой силуэт лишний.

*Вариант 1:* Взрослый предлагает ребёнку внимательно рассмотреть изображения 8-ми животных, нарисованных на картинке (время 1 минута) (Приложение 24). Потом картинку убирают. Взрослый называет любых 4-х животных с картинки и просит ребёнка вспомнить и назвать тех животных, которых педагог не назвал. Затем ребёнку опять дают картинку с изображениями 8-ми животных и просят показать и назвать тех животных, которых назвал взрослый; которых назвал ребёнок. Картинку убирают и ребёнка просят перечислить всех животных с картинки.

### **9. «Запомни картинки»**

*Оборудование:* 2 карточки: на первой нарисованы 5 знакомых детям предметов, на второй – 9 предметов (5 предметов первой карточки и 4 новых предмета) (Приложение 25).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на картинки и постараться их запомнить (время 30 секунд). Далее эту карточку убирают и ребёнку дают другую карточку, на которой просят найти запомненные предметы и обвести (раскрасить) их.

### **10. «Найди новые фигуры»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой карточке изображения 4-х фигур; на второй изображения 4-х фигур первой карточки и 2-х новых фигур (Приложение 26).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить все фигуры первой карточки (время 30 секунд). Затем карточку убирают и ребёнку дают вторую карточку, на которой просят найти новые фигуры и обвести их. Постепенно увеличивается количество запоминаемых фигур на первой карточке и новых фигур на второй карточке.

### **11. «Каждую фигуру на своё место»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой нарисована таблица с 2-мя строками: в первой строке – 5 предметов, во 2-ой строке – геометрические фигуры, соответствующие предметам первой строки. На второй карточке: в первой строке изображения тех же 5-ти предметов, во второй строке пустые клетки (Приложение 27).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу первой карточки, постараться запомнить, какие геометрические фигуры соответствуют предметам (время 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнку предлагают в таблице второй карточки нарисовать в пустых клетках нужные геометрические фигуры.

### **12. «Дорисуй»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой карточке нарисовано 4 предмета; на второй – эти же предметы с отсутствующими деталями (Приложение 28).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают рассмотреть предметы, изображённые на первой карточке (время 30 секунд). Затем карточку убирают, ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать недостающие части по памяти.

*Вариант 1.* Перейти от конкретных изображений к абстрактным с постепенным увеличением их количества.

### **13. «Нарисуй также»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой карточке таблица с 3-мя клетками, в каждой из которых нарисованы предметы, фигуры и т.д. На второй карточке таблица с пустыми клетками (Приложение 29).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу 1 и постараться запомнить, в каком порядке нарисованы фигуры (время 30

секунд). Затем таблицу 1 убирают, ребёнку дают таблицу с пустыми клетками и просят нарисовать такие же фигуры, каждую на своём месте.

#### **14. «Найди такую же картинку»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой – образец для запоминания (предмет, фигура); на второй представлены различные варианты образца и сам образец (Приложение 30).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают рассмотреть образец и запомнить его (время 30 секунд). Затем карточку с образцом убирают и ребёнка просят найти и обвести на второй карточке точно такой же предмет.

#### **15. «Парочки»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой – пары картинок, связанные попарно друг с другом; на второй – картинки, по одной из каждой пары (Приложение 31).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить пары картинок, нарисованных на первой карточке (время 30 секунд). Затем эту карточку убирают, а ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать пару.

*Вариант 1:* 5 пар картинок, где каждому предмету соответствует определённый символ. Ребёнку предлагают дорисовать предмету соответствующий ему символ.

#### **16. «Собираем бусы»**

*Оборудование:* карточка, на которой нарисованы бусы из геометрических фигур (Приложение 32).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить форму и расположение бусинок, а затем нарисовать бусы по памяти.

#### **17. «Рисуем узоры»**

*Оборудование:* 2 карточки: на первой нарисованы фигуры (предметы) с узорами внутри, на второй – эти же фигуры (предметы) без узоров. Лист бумаги (А-4), карандаши (Приложение 33).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают рассмотреть узоры в фигурах (время 1 минута). После этого карточку-образец убирают и ребёнку предлагают воспроизвести узоры в фигурах по памяти на второй карточке.



### **18. «Цифры потерялись»**

*Оборудование:* 2 карточки. На первой – таблица с 6-тью цифрами, на второй – таблица с 4-мя цифрами и 2-мя пустыми клетками (Приложение 34).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают запомнить расположение цифр в первой таблице (время 1 минута). Затем эту таблицу убирают и ребёнка просят вписать недостающие цифры во второй таблице.

### **19. «Играем со счётными палочками»**

*Оборудование:* набор счётных палочек, образцы фигур (Приложение 35).

*Ход игры:* Разложить на столе перед ребенком палочки, из которых сделать какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т. д.). Попросить ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 3-5 секунд, затем закрыть эту фигуру и попросить ее повторить, сложить так же по памяти.

*Вариант 1:* усложнить эту игру можно, складывая фигуры из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

*Вариант 2:* попросить ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

### **20. "Я - фотоаппарат"**

*Оборудование:* набор разных предметов (5-8 предметов).

*Ход игры:* Ребёнку предлагают представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т. д. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

### **21. «Рисование со слов»**

*Оборудование:* схематичные простые рисунки (например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы), бумага, карандаши.

*Ход игры:* Взрослый показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т. д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать. То, что

им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

## **22. «Отгадай-ка!»**

*Оборудование:* набор предметов (например, кукла, мишка, зайка, матрёшка, машина, ножницы, карандаш и т.д.).

*Ход игры:* Детям предлагают рассмотреть предметы, находящиеся на столе (время 1-2 минуты). Затем предметы закрывают и первому игроку предлагают по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся на столе предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

*Вариант 1.* После того, как дети научатся достаточно хорошо описывать предметы, можно предложить им описывать любой предмет из окружающей их обстановки.

## **23. «Пуговицы»**

*Оборудование:* два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется; два игровых поля, разделенных на 4 или 6 клеток.

*Ход игры:* У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки и по одинаковому набору пуговиц. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле (для начала достаточно 4 или 6). Пуговицы кладутся на клетки поля. Ведущий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения.

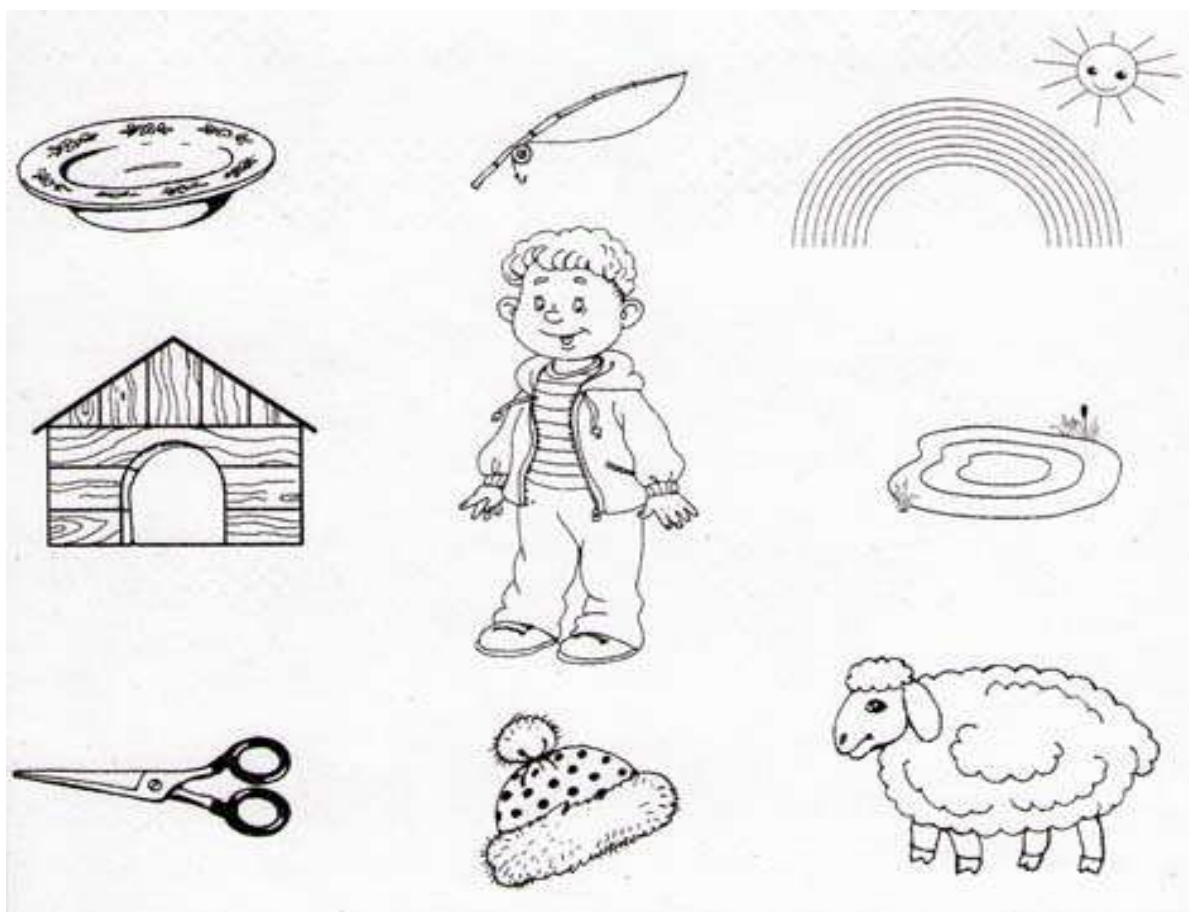
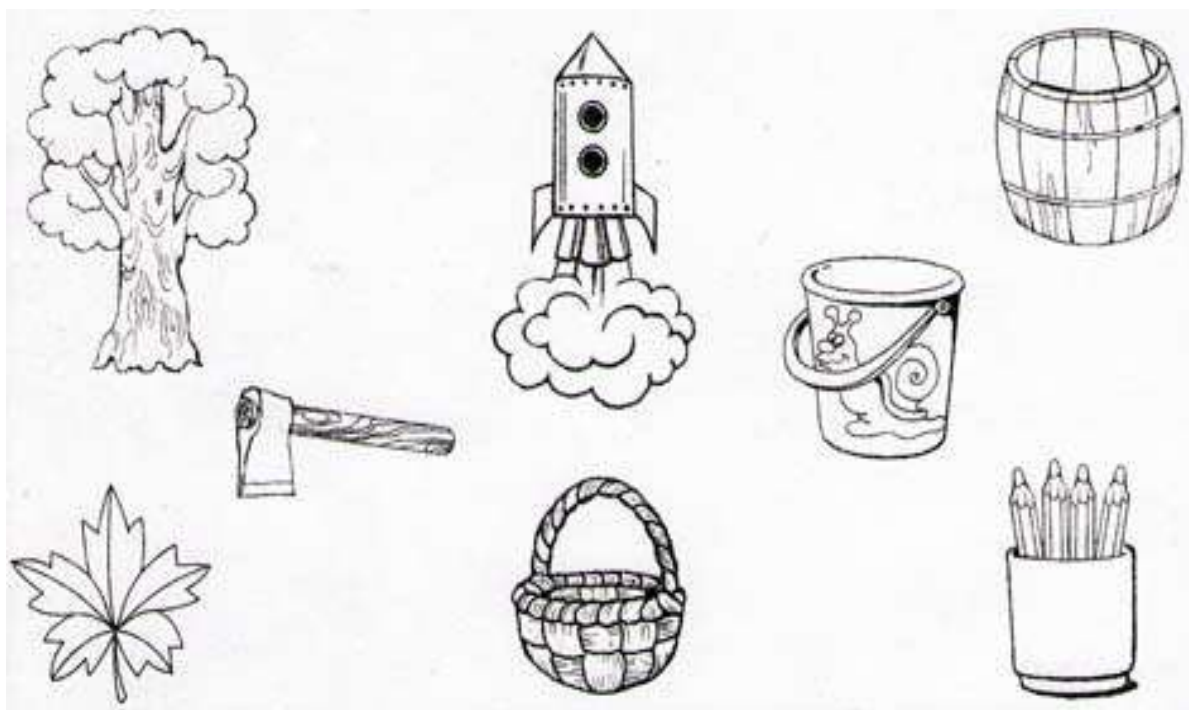
## **24. «Дверная скважина»**

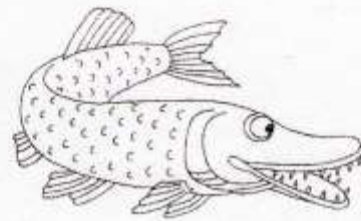
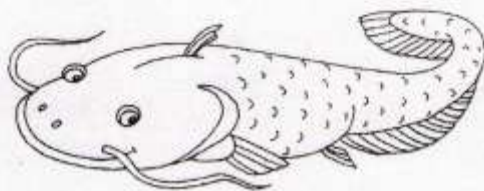
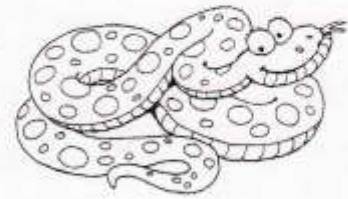
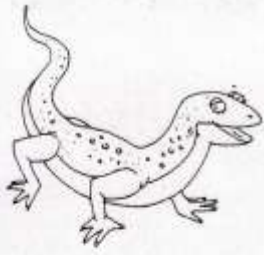
*Оборудование:* небольшая, яркая и подробная картинка и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек.

*Ход игры:* Взрослый прикрывает картинку листом с вырезанным в нём отверстием и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем взрослый предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и объявляется победитель, который рассказал наиболее правильно и подробно.

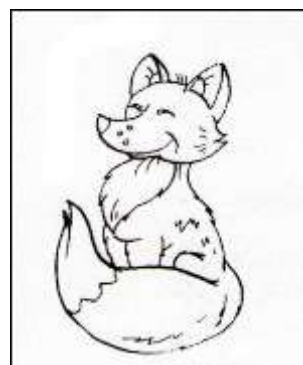
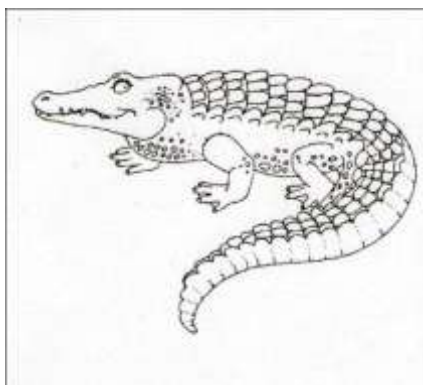
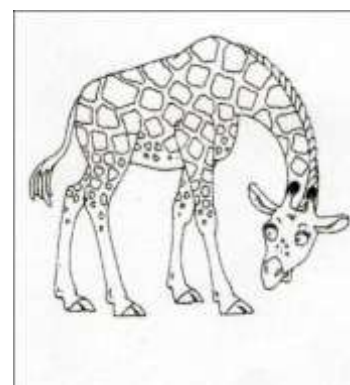
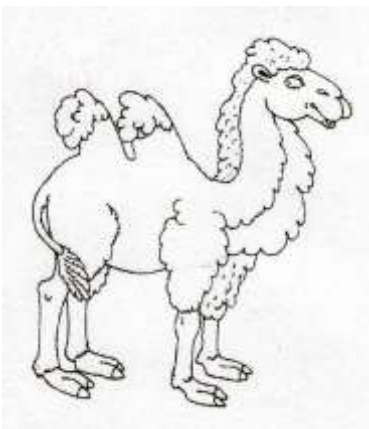
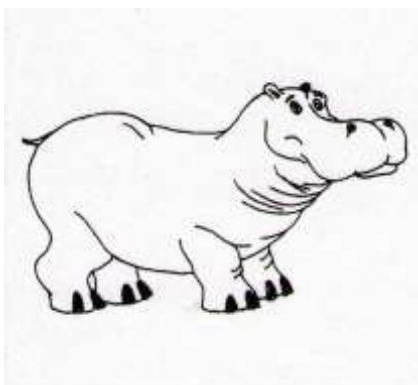
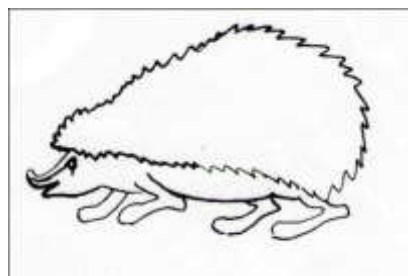
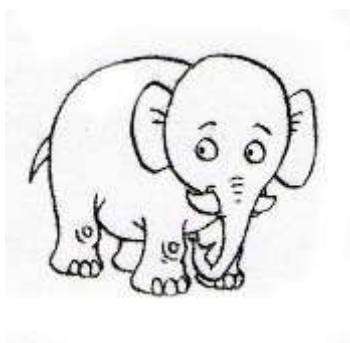
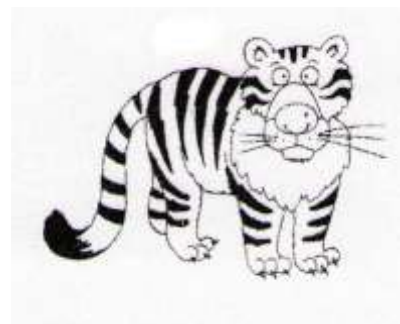
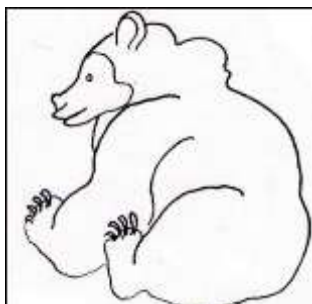
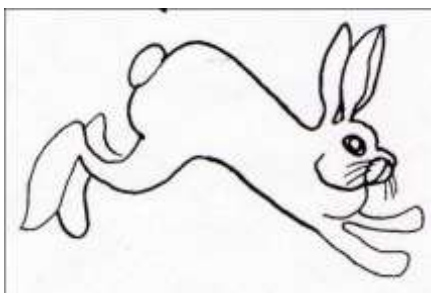
### **25. «Запомни порядок!»**

*Ход игры:* Четверо-пятеро играющих выстраиваются в произвольном порядке друг за другом. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребёнок.





Приложение 14

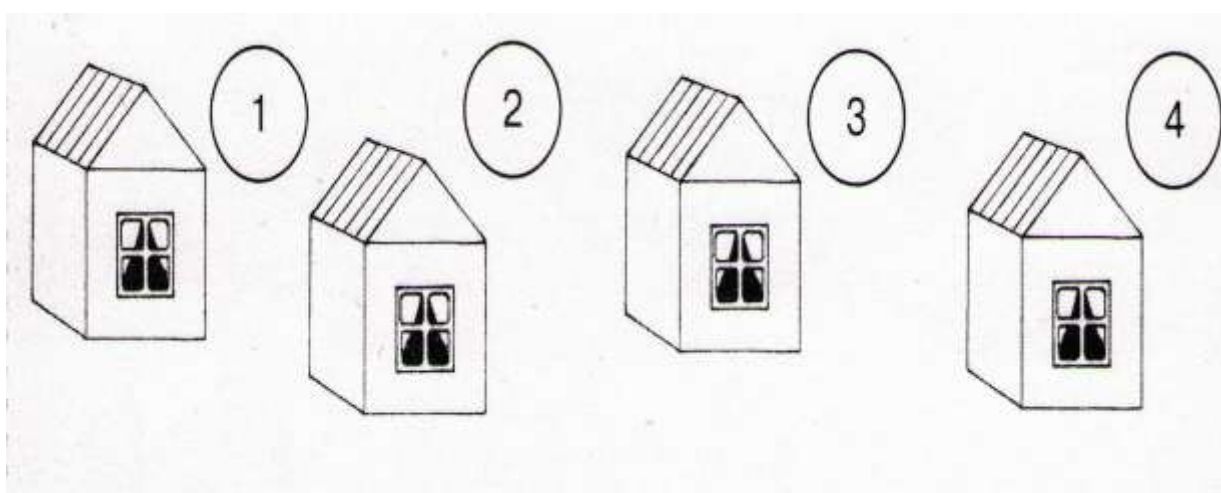


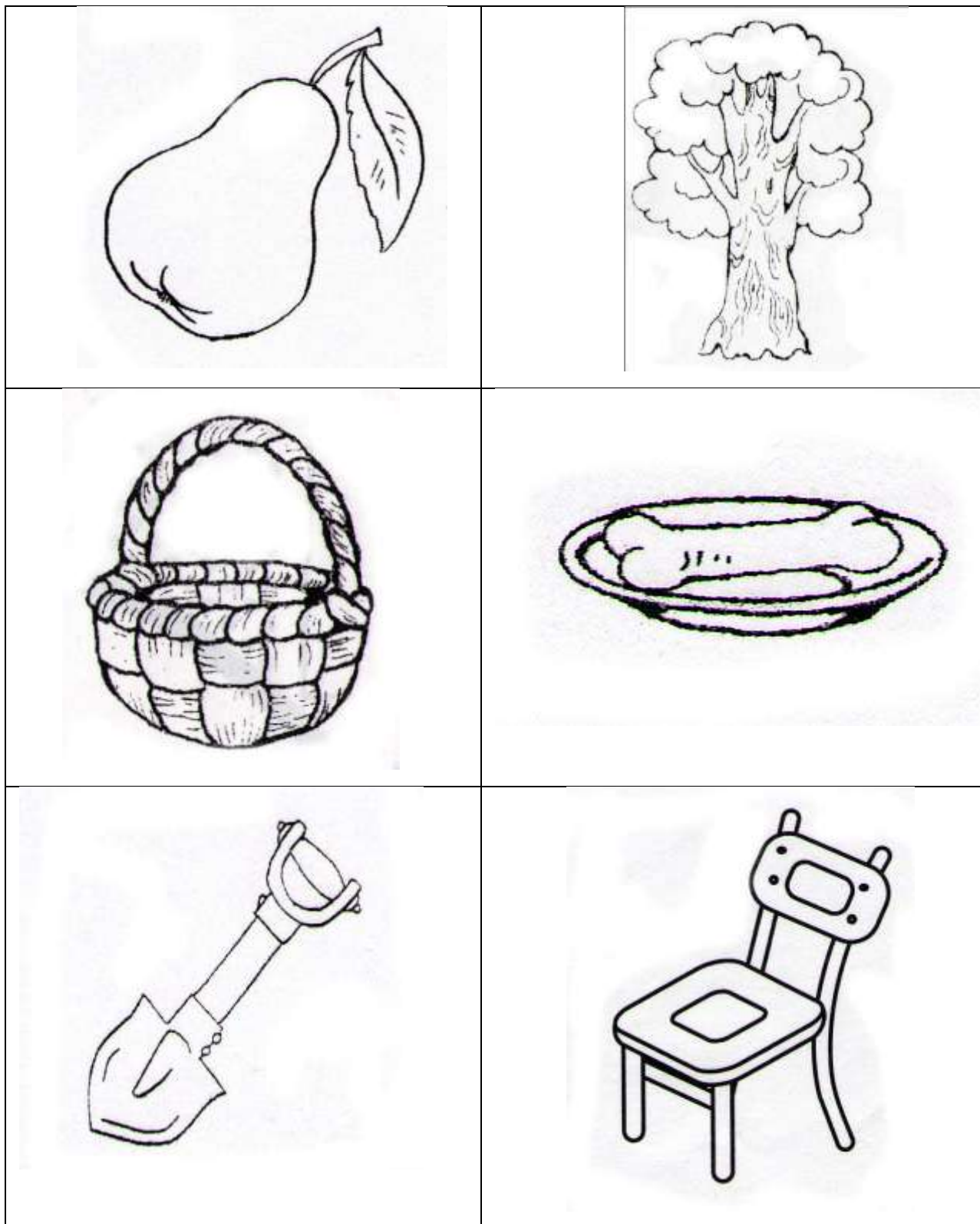
1- Красный

2- Зелёный

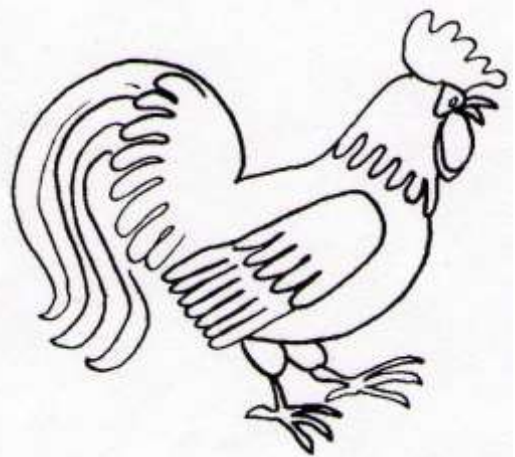
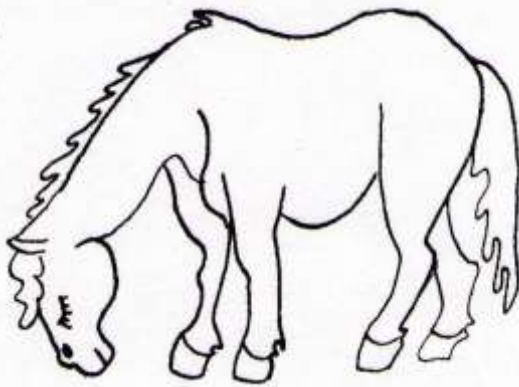
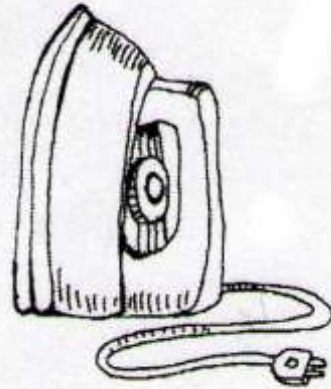
3- Синий

4- Жёлтый









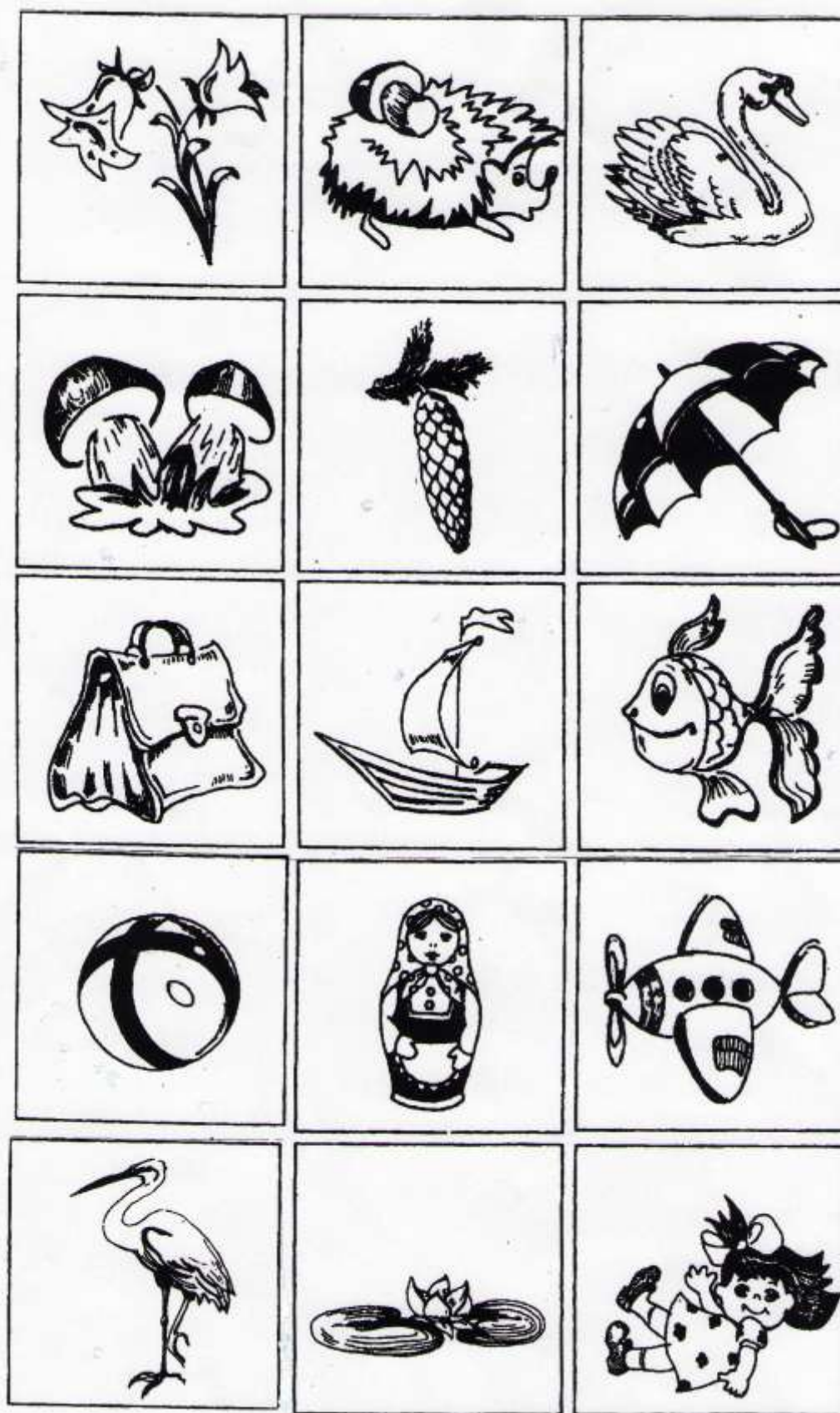


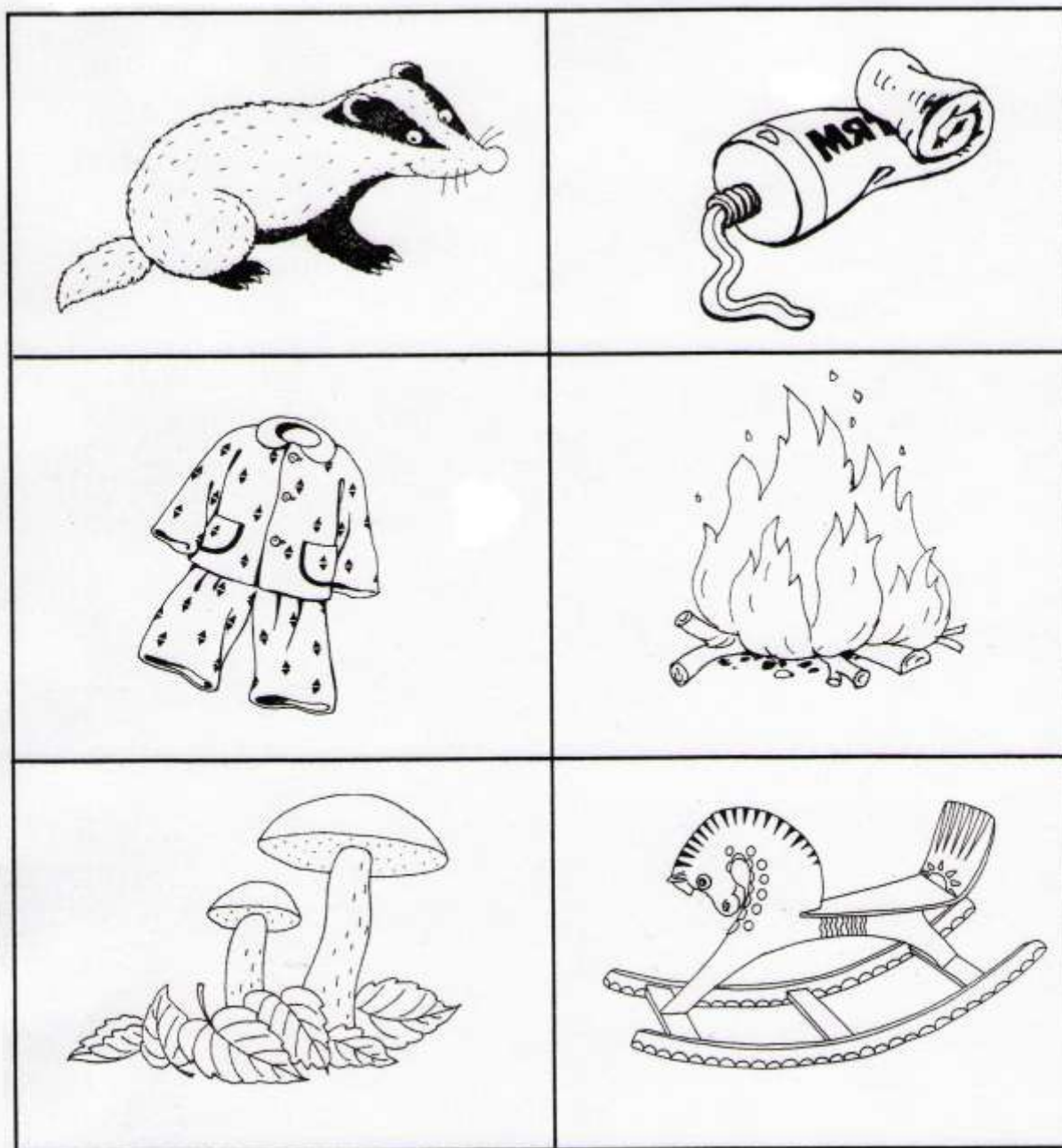


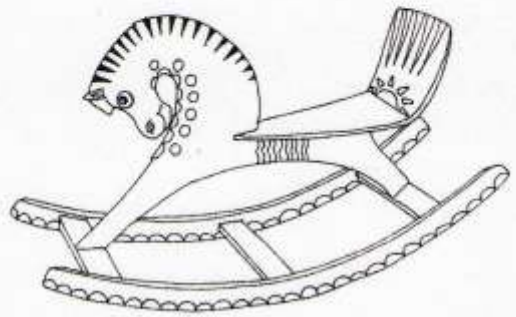
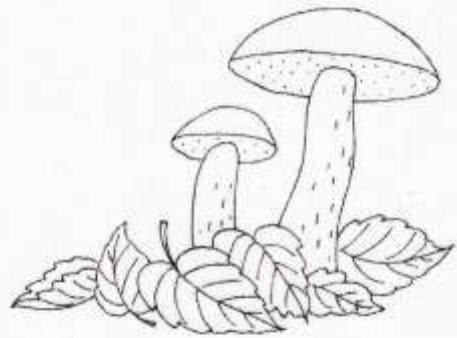
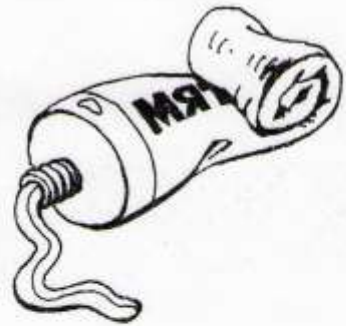
1. Сколько человек изображено на картинке?
2. Чем играют дети, сидящие на полу?
3. Что висит на стене?
4. Что делает бабушка?
5. Что держит в руках мама?
6. У папы усы или борода?

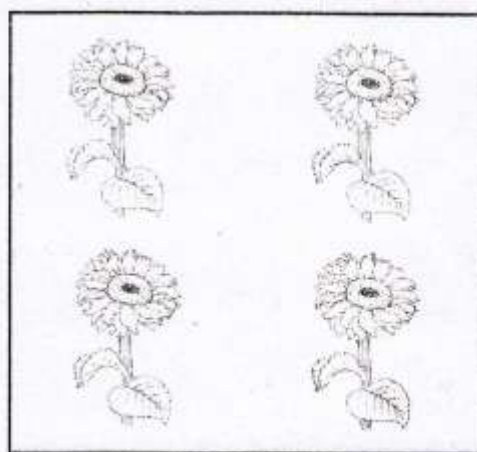
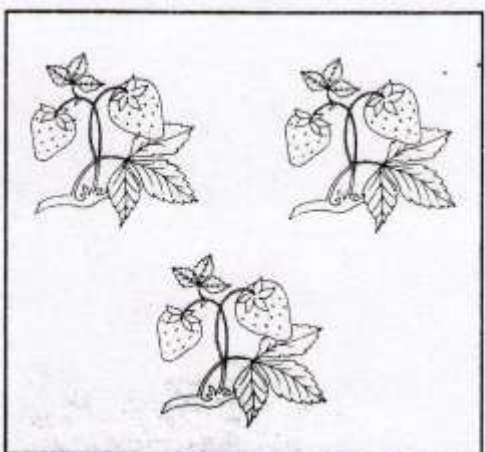
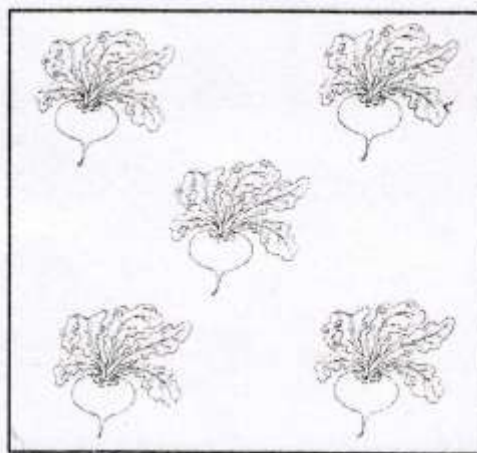
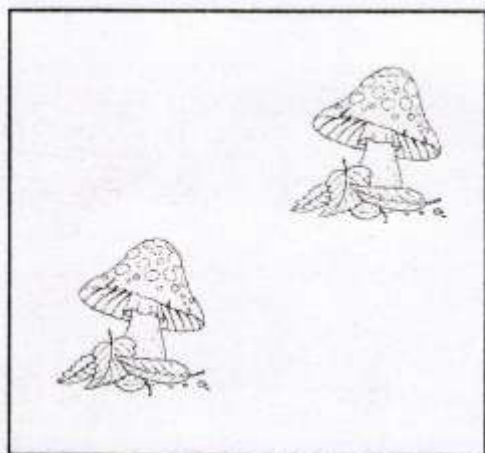






Приложение 19 (вариант 1)



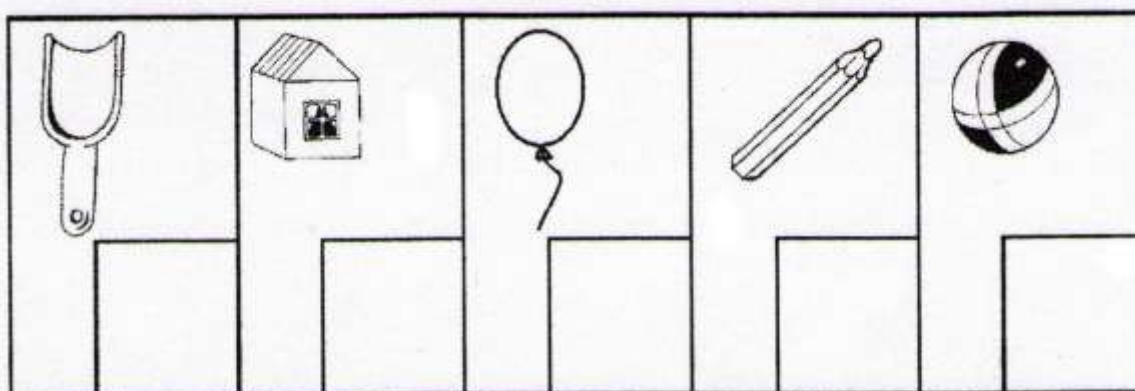
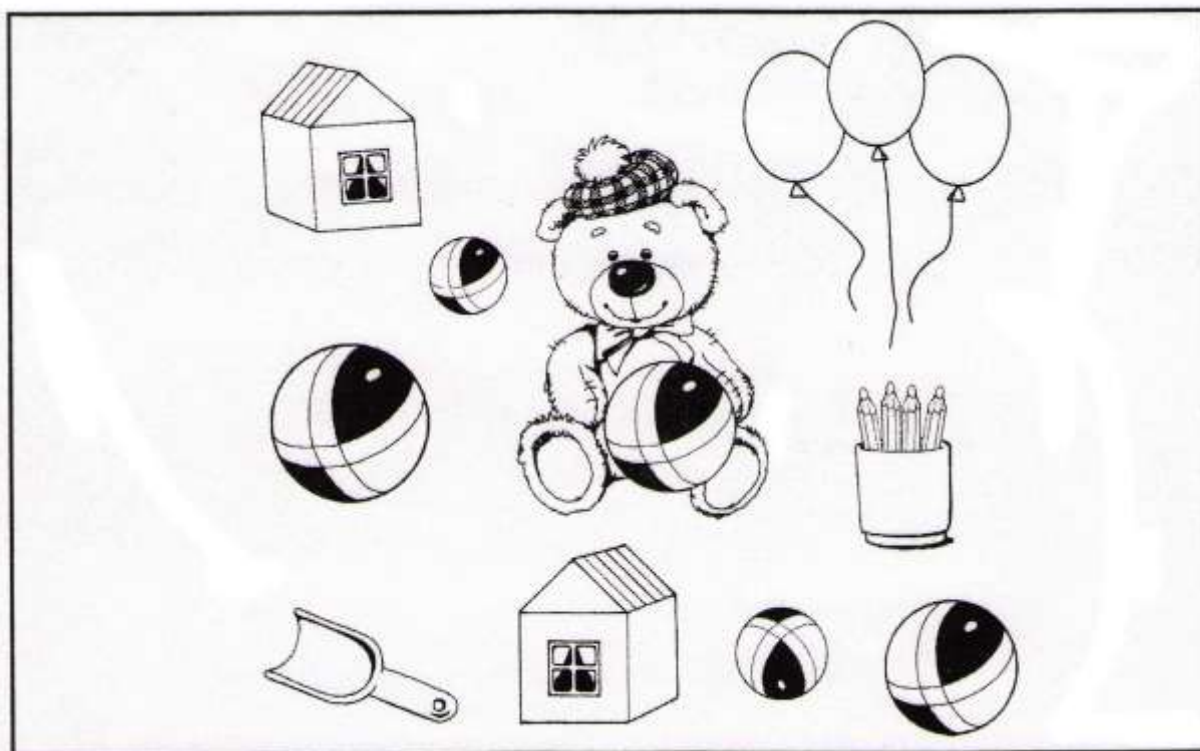


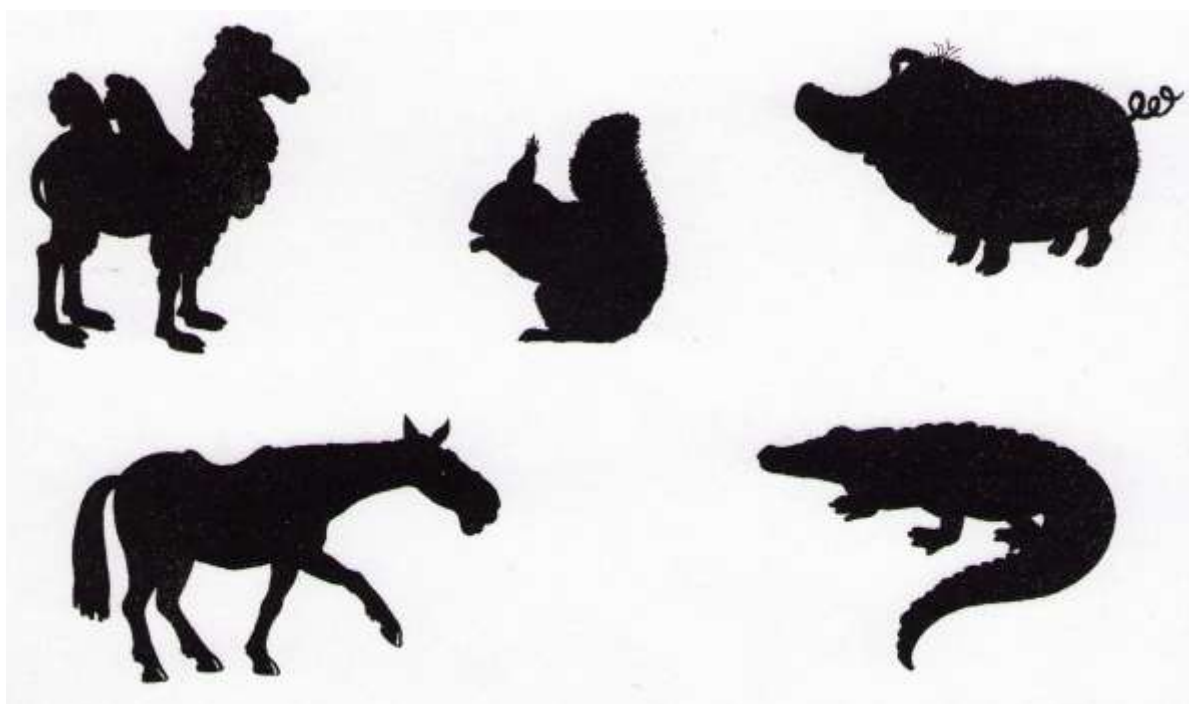
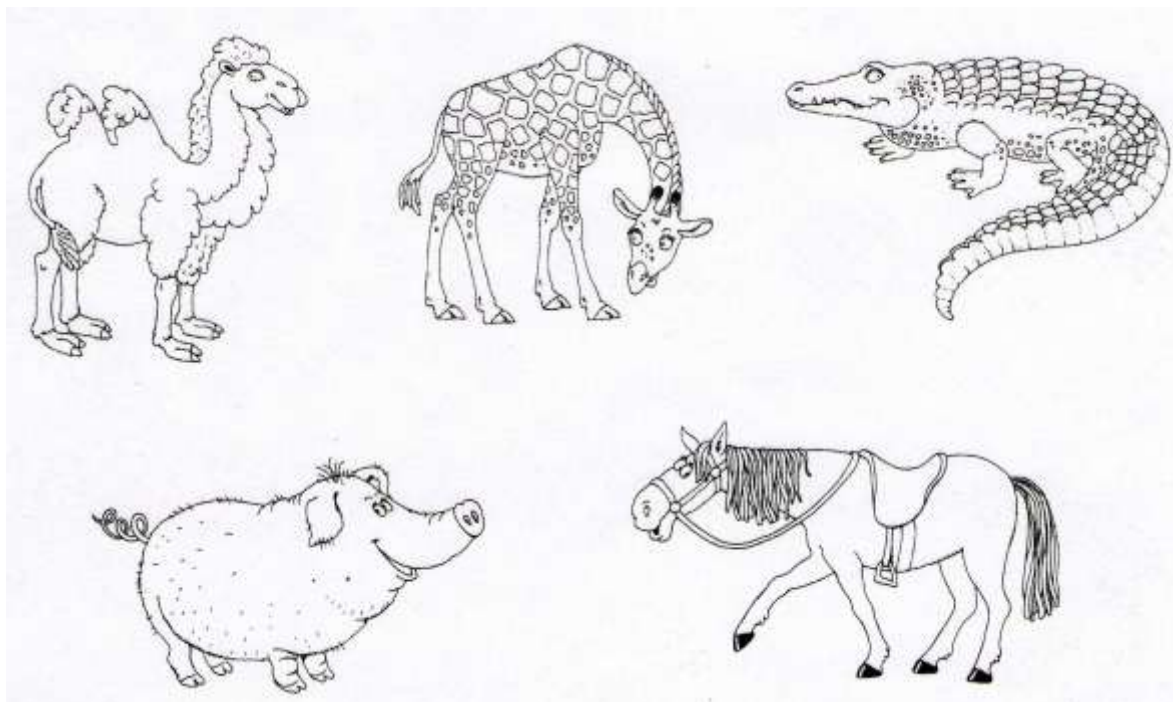


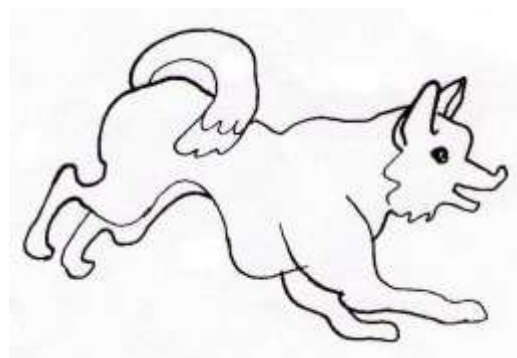
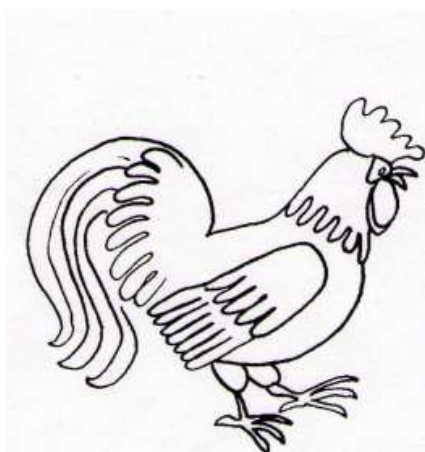
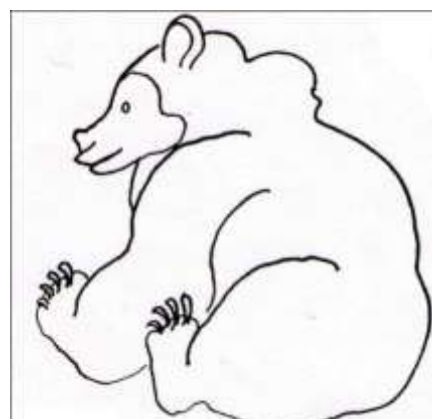
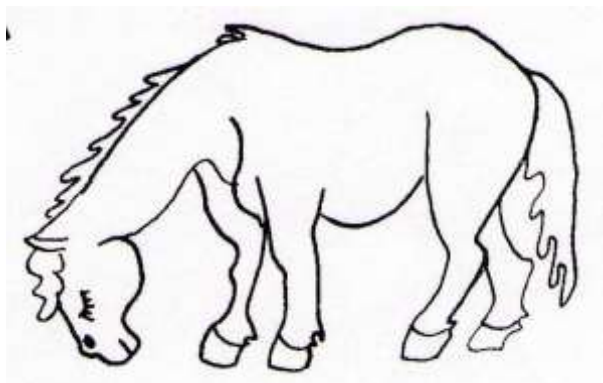
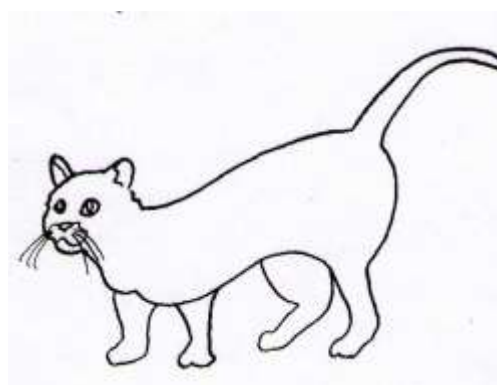
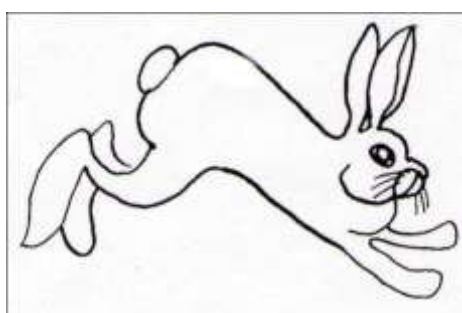
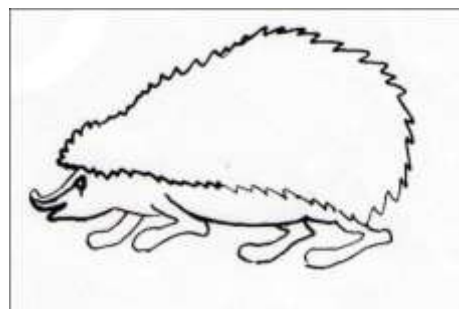
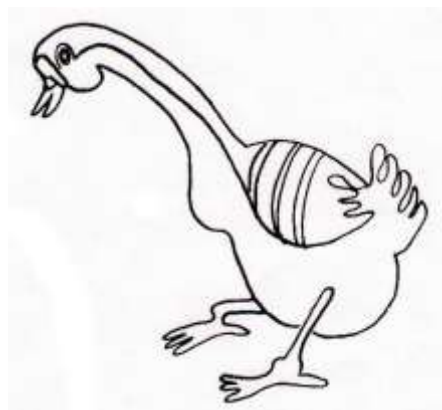


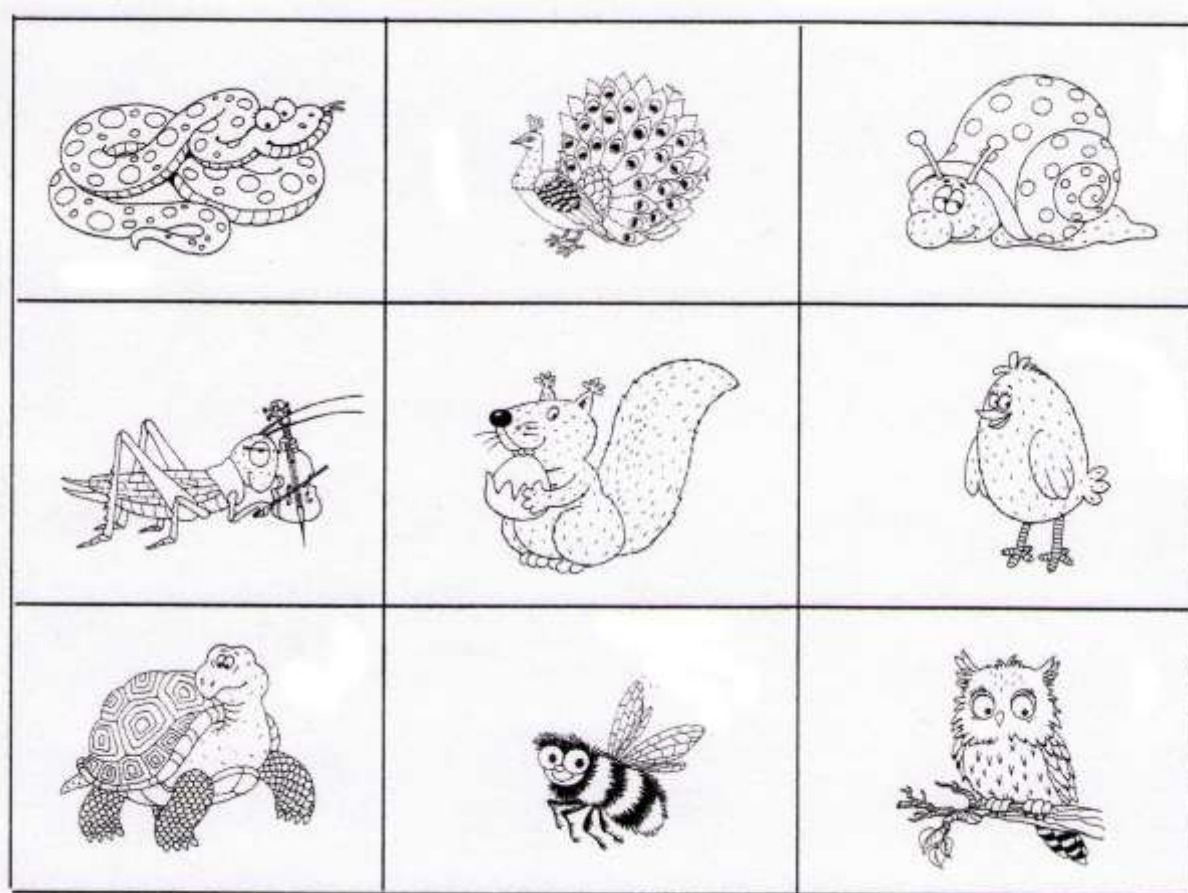
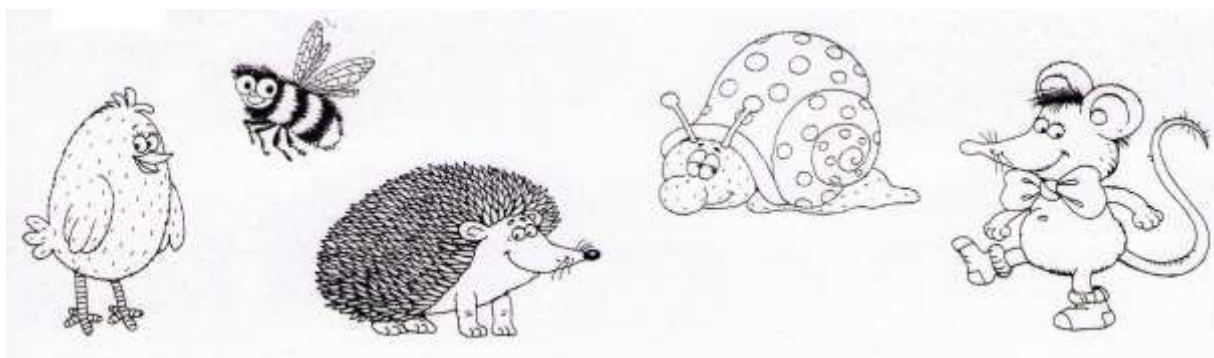
			

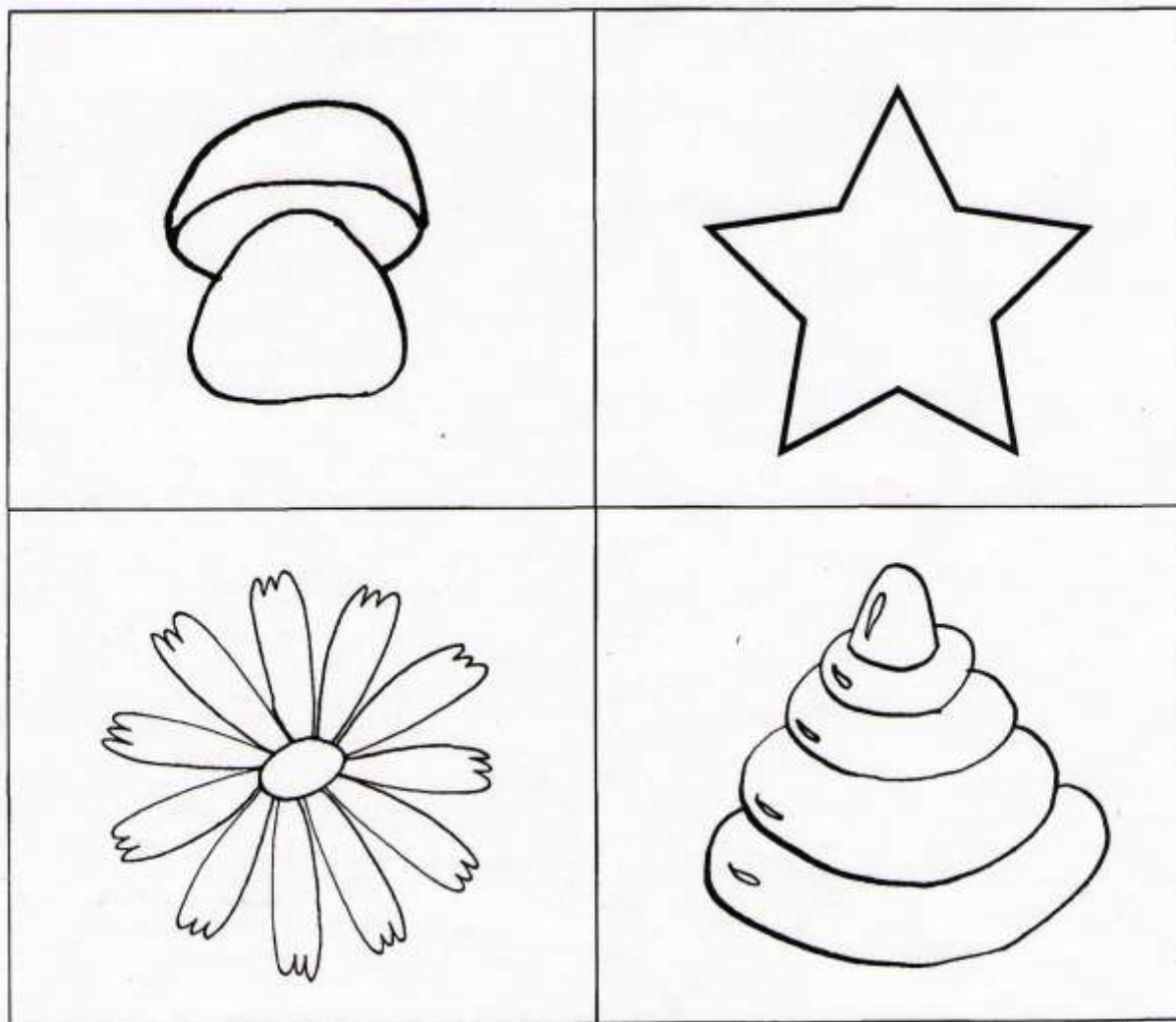


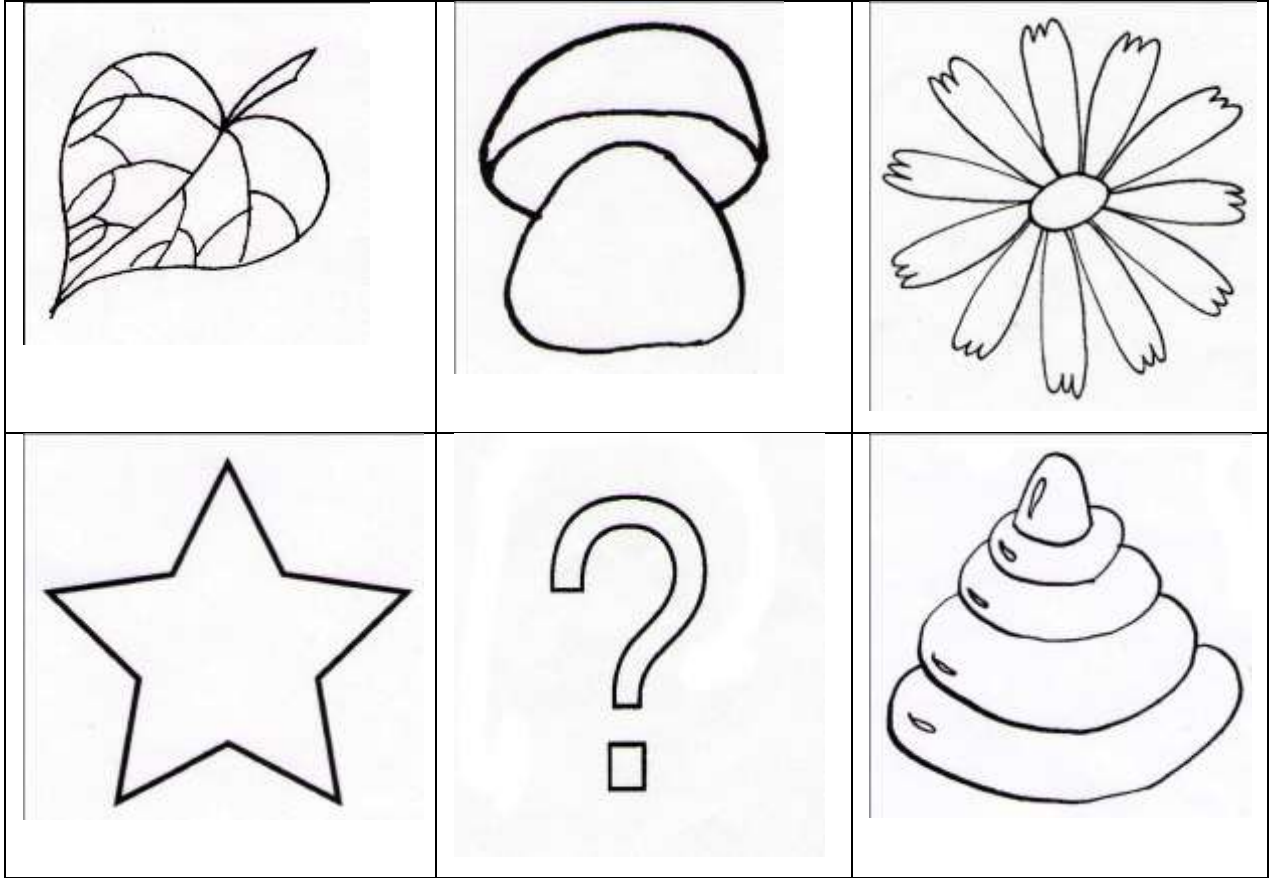


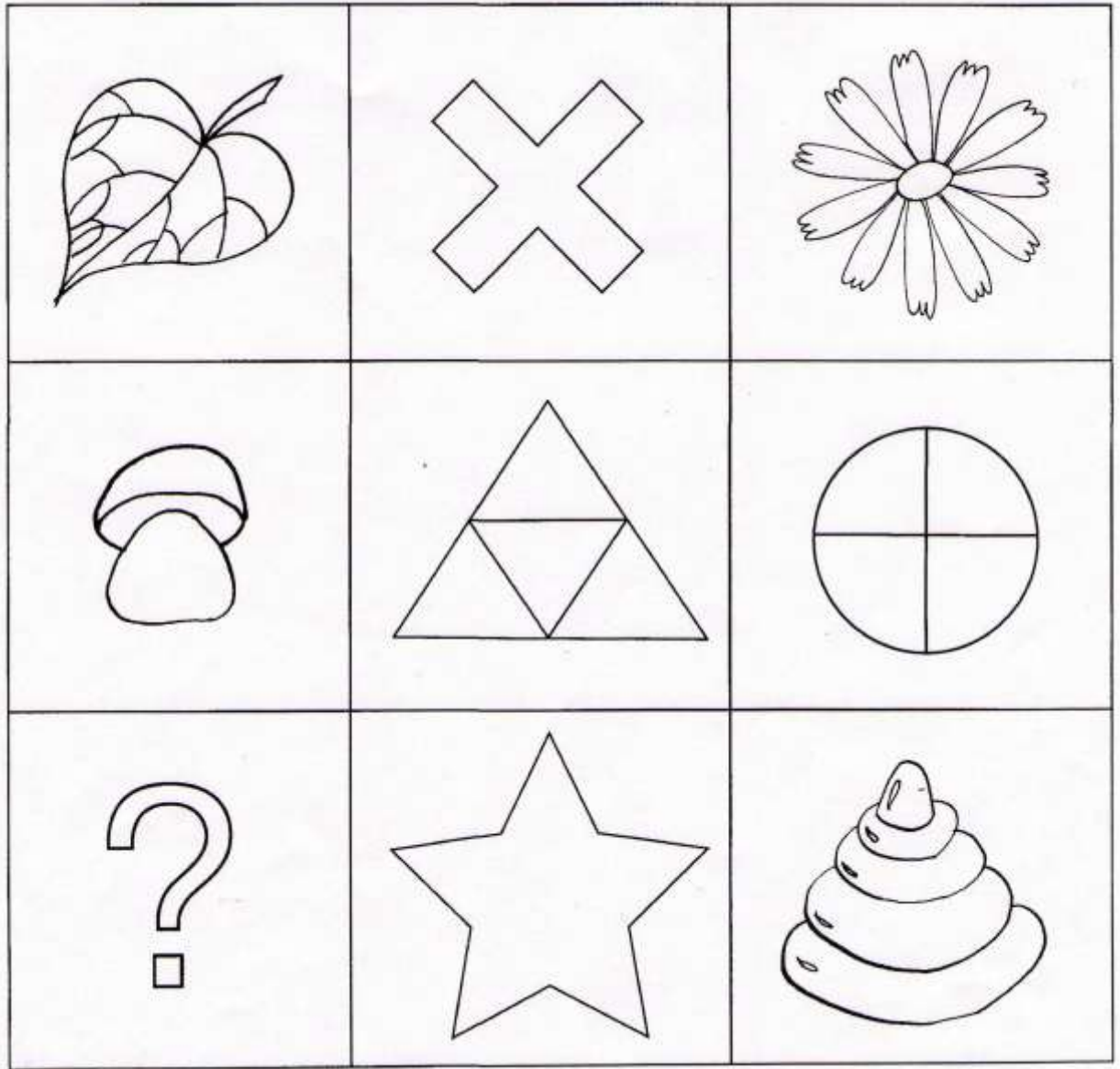


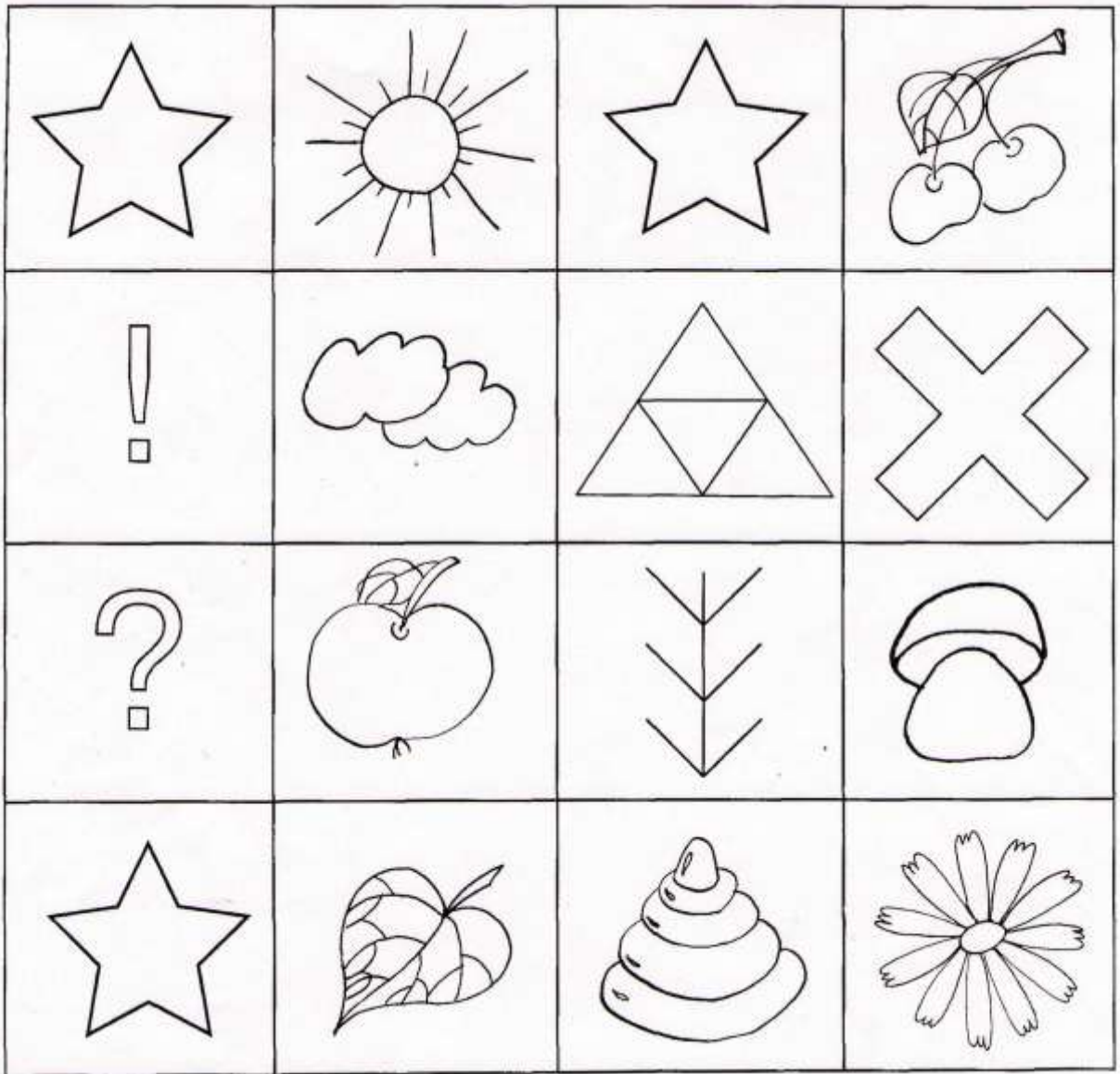




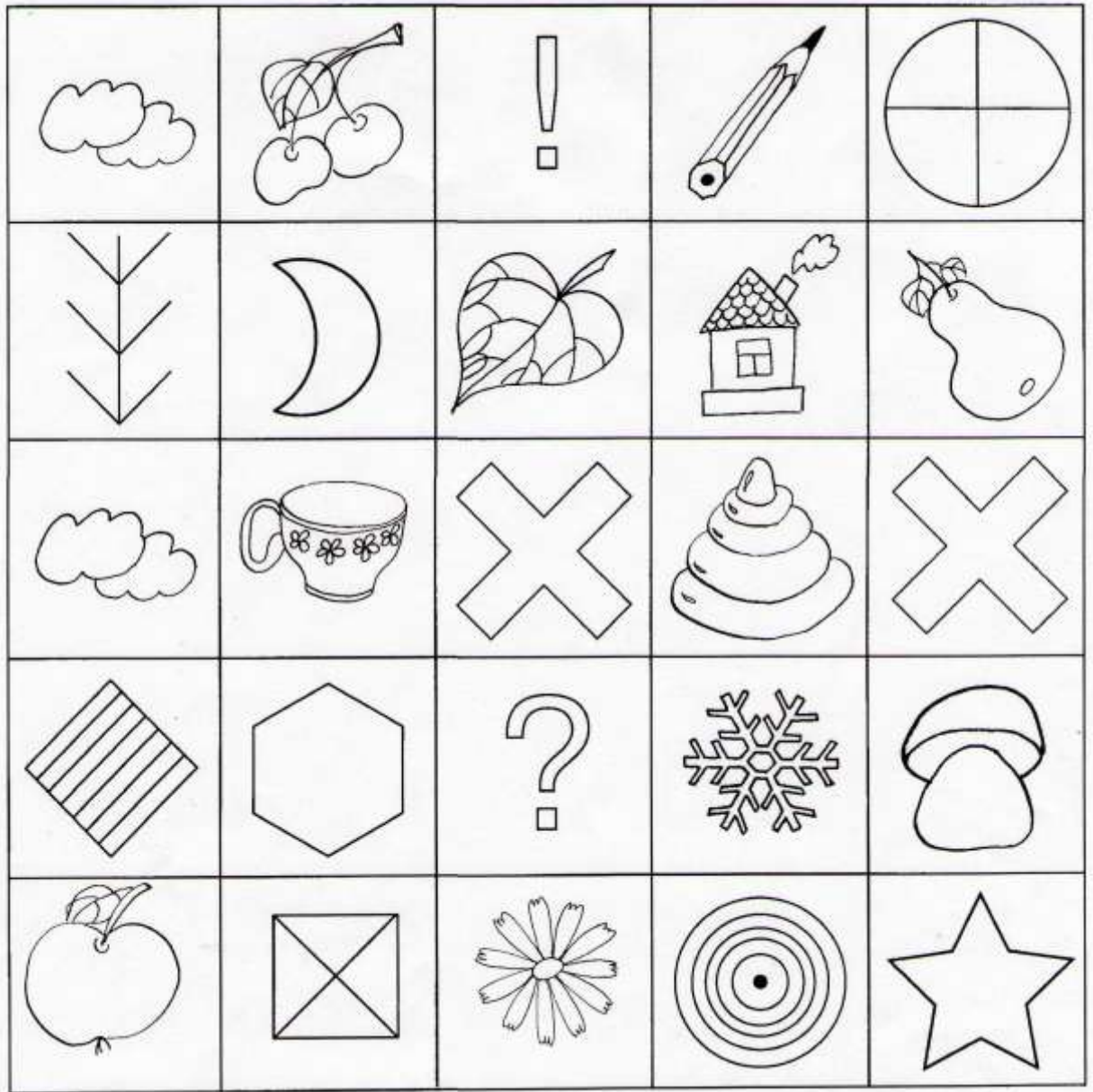


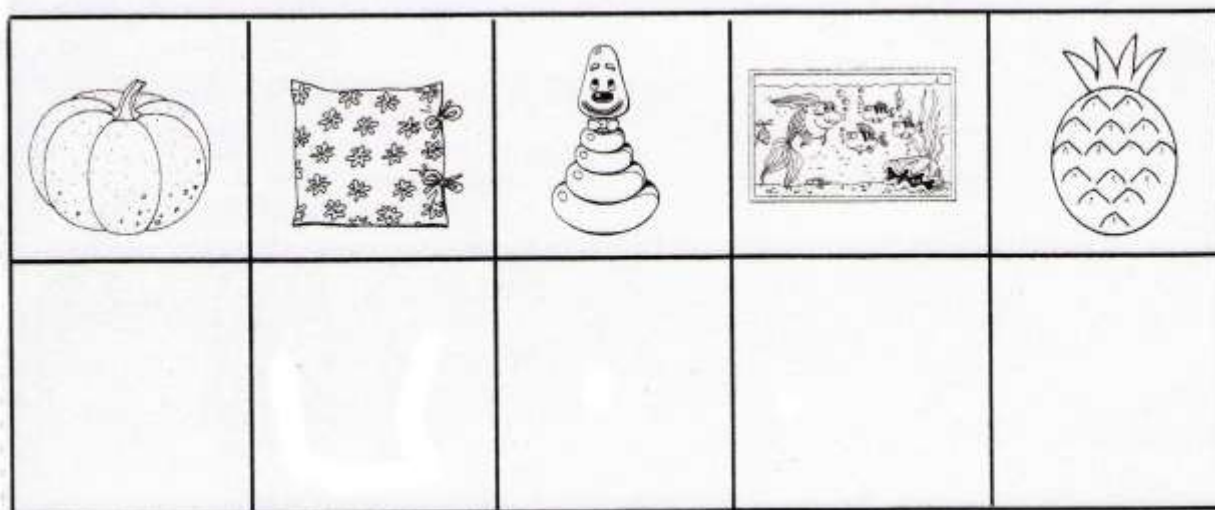
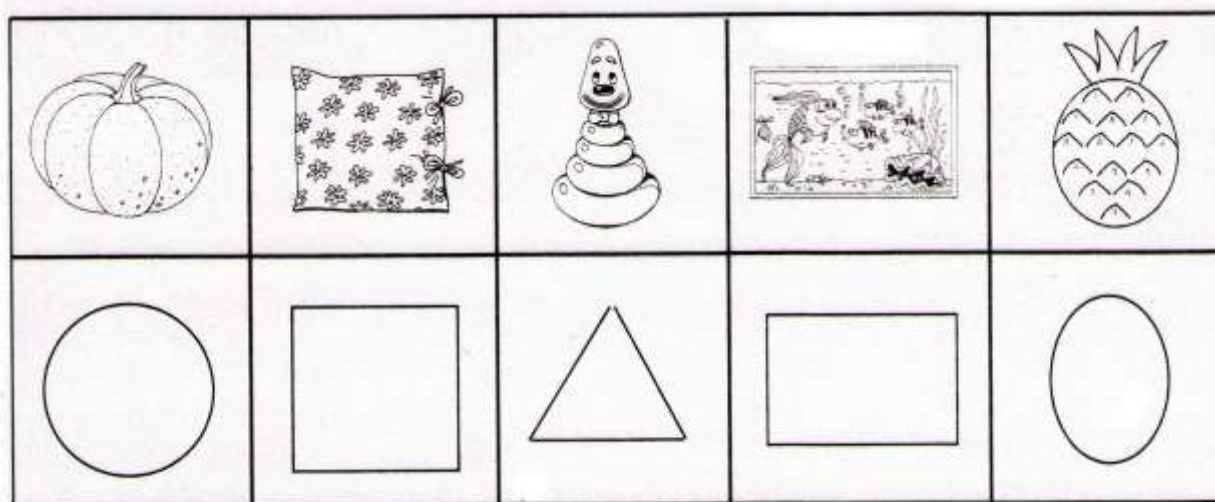


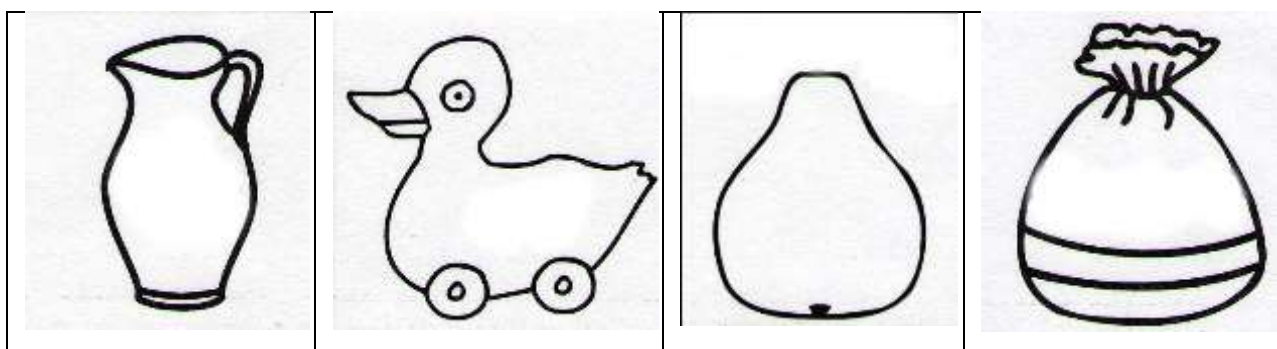
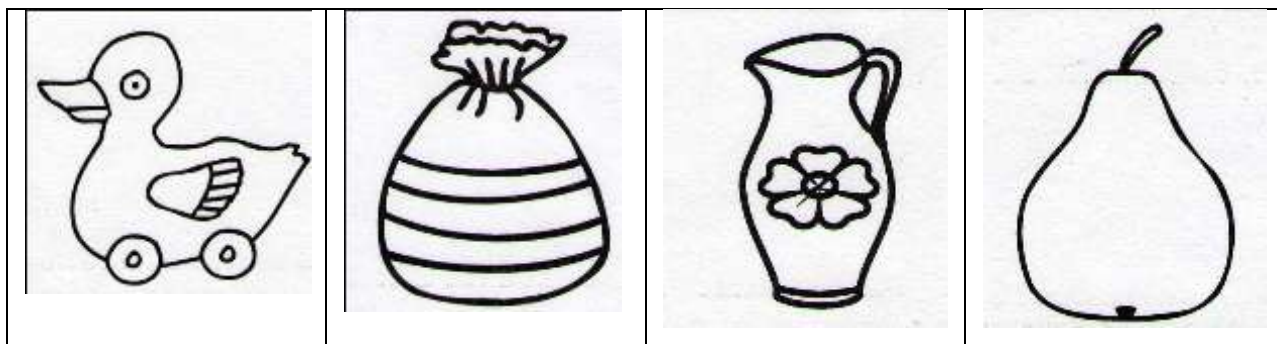




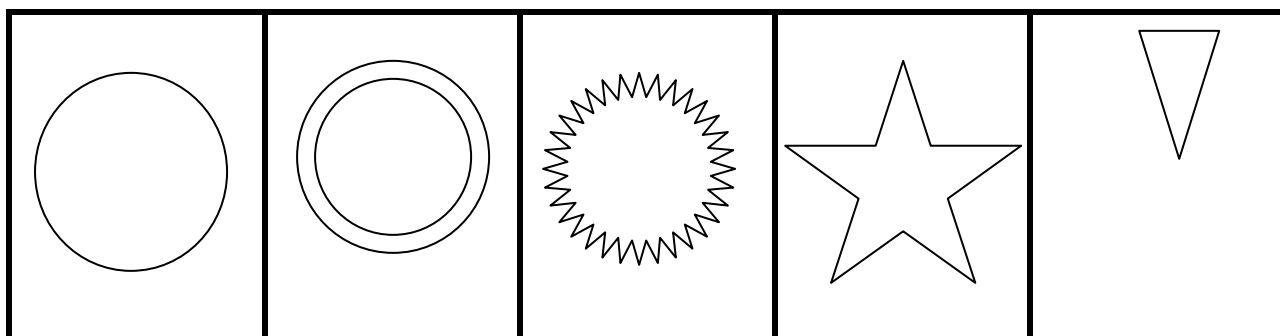
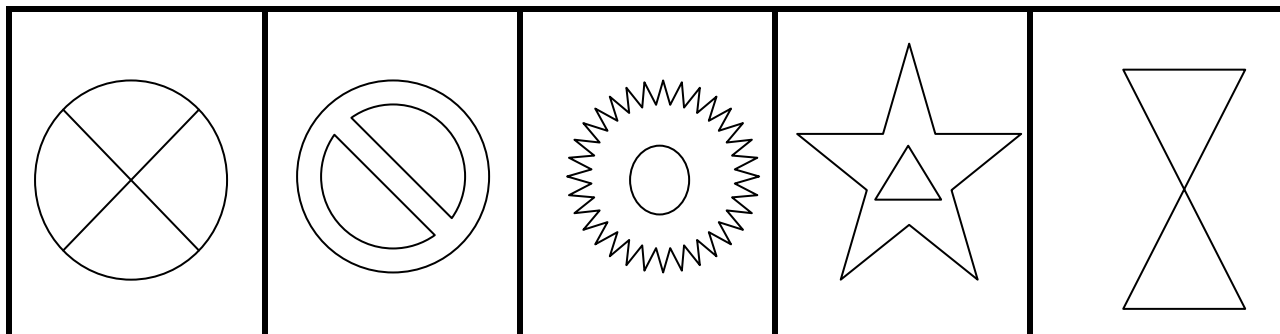


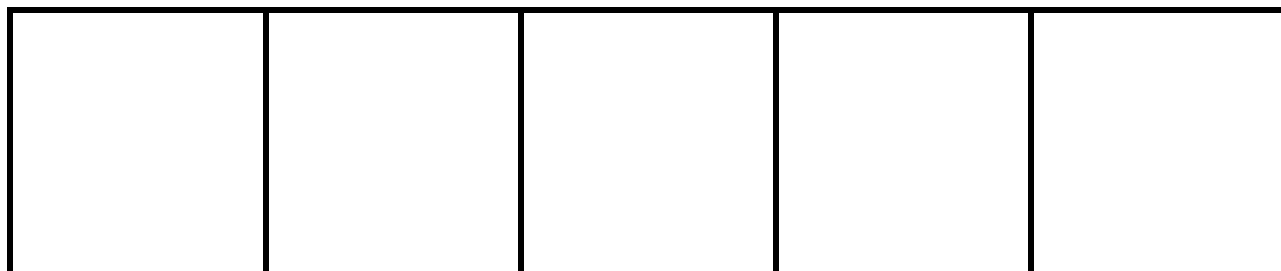
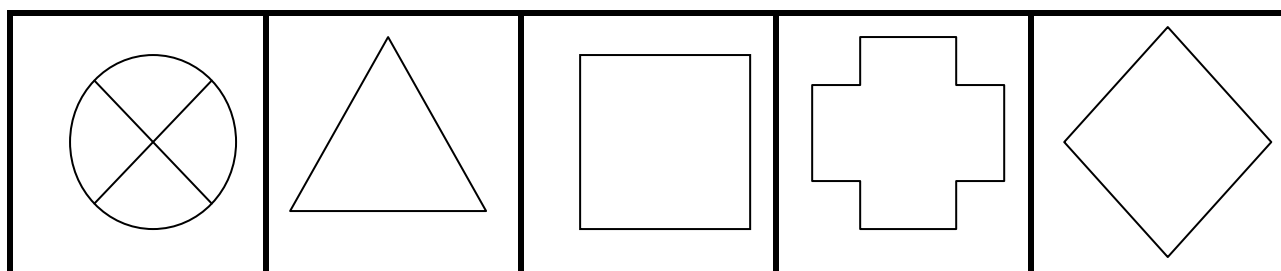
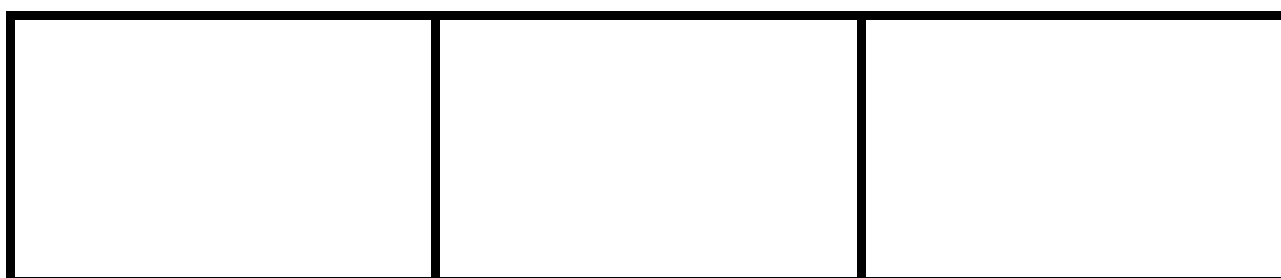
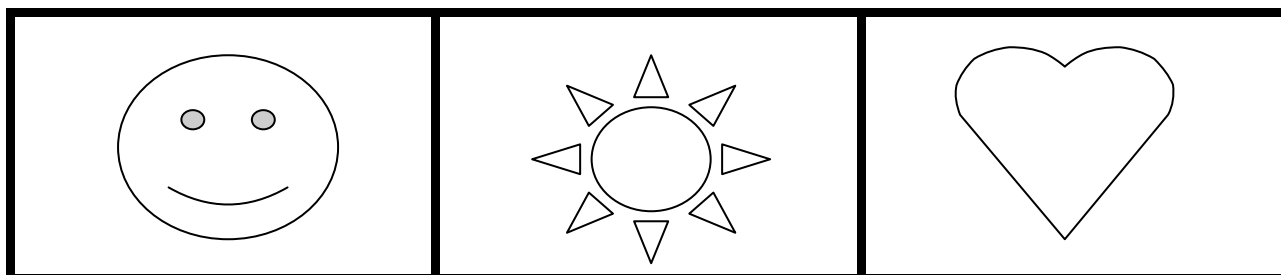


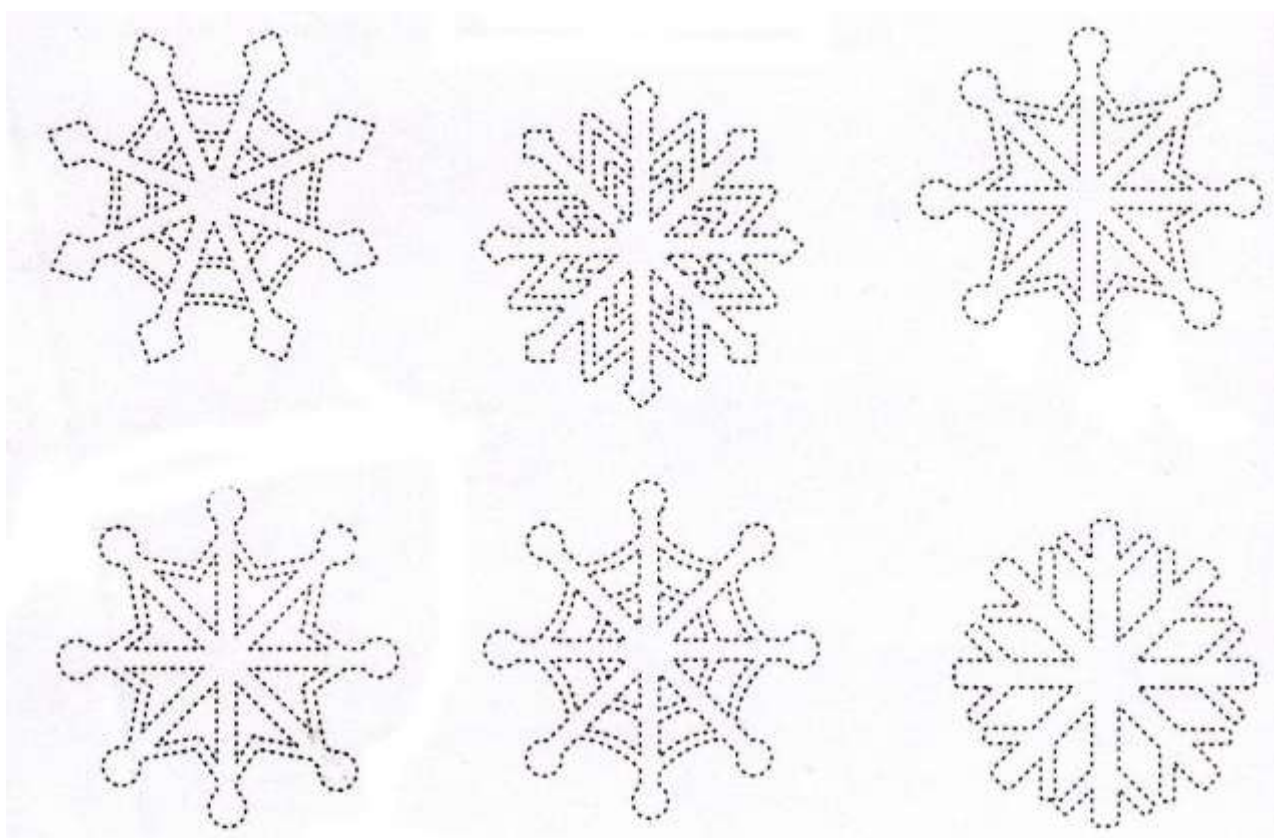
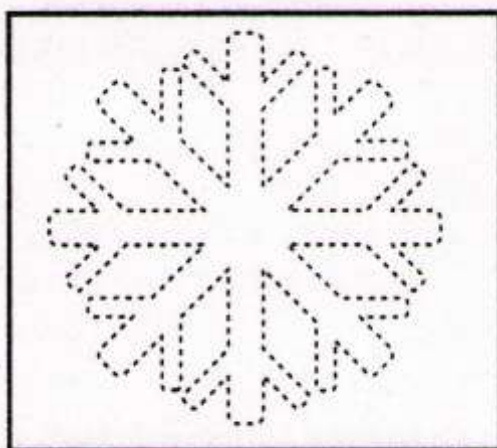


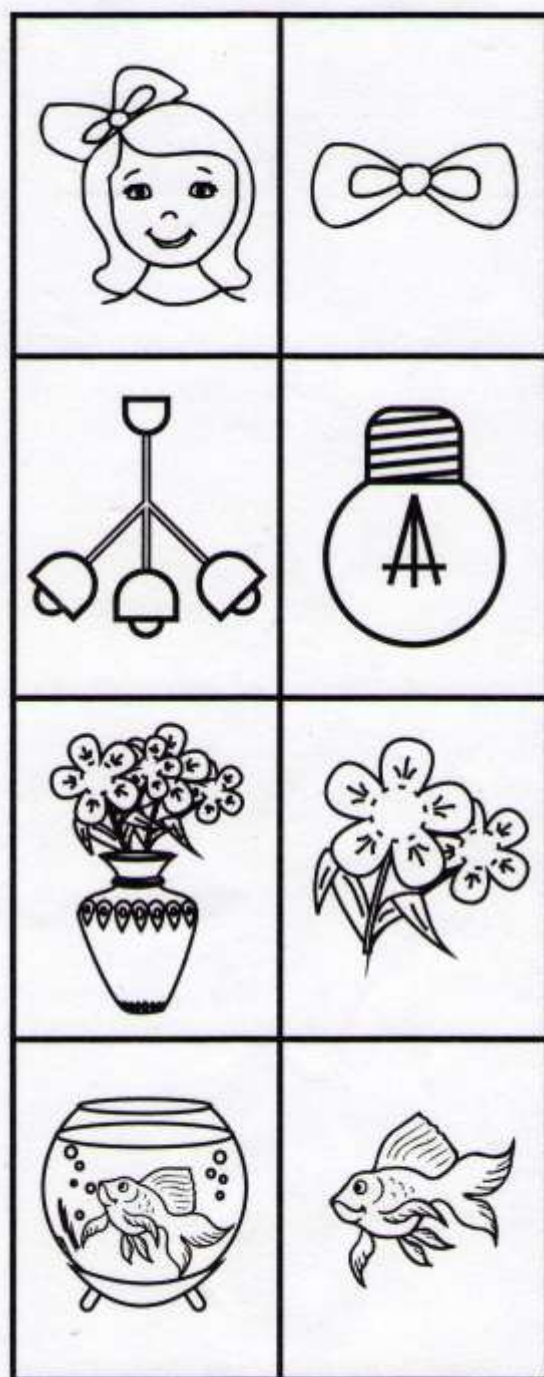
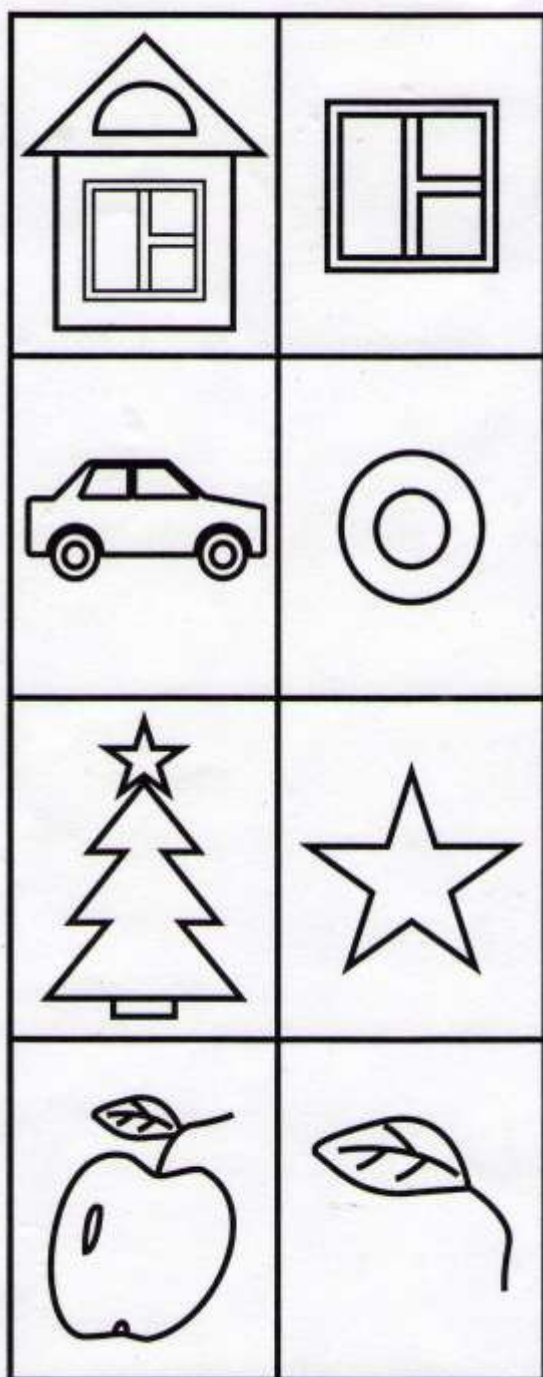





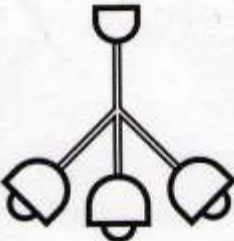
Приложение 28 (вариант 1)











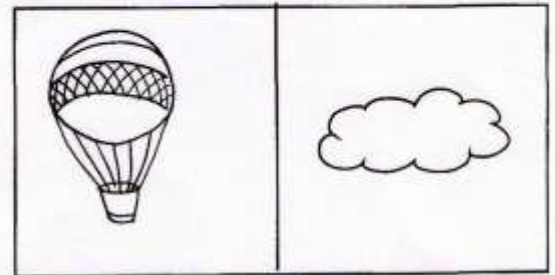
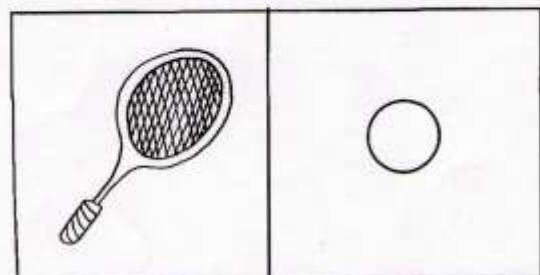
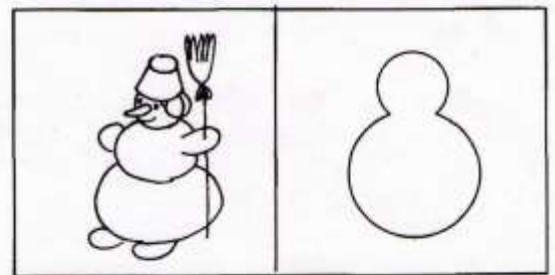
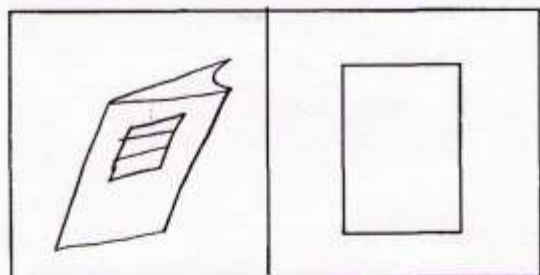
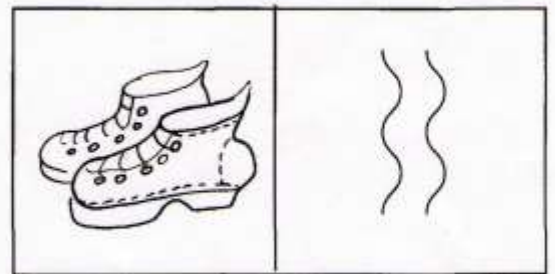
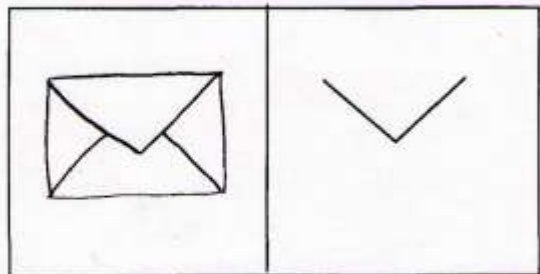
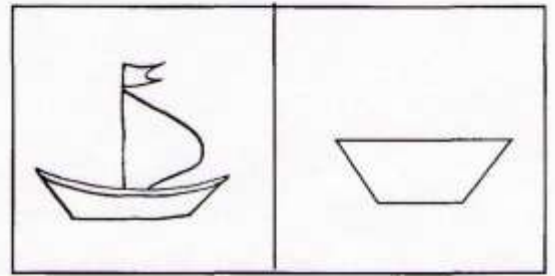
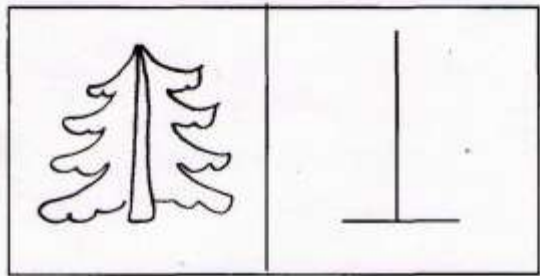
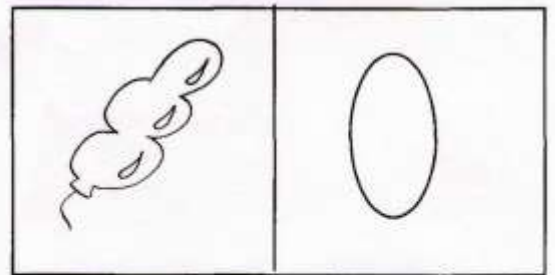
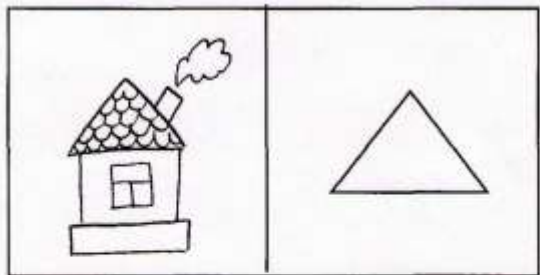


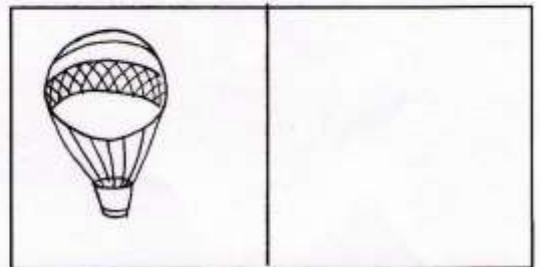
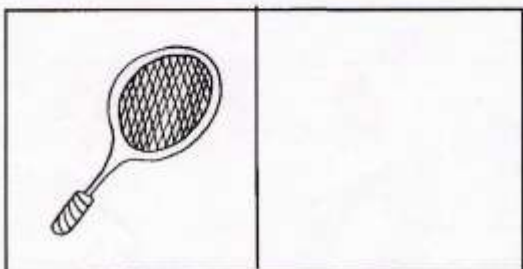
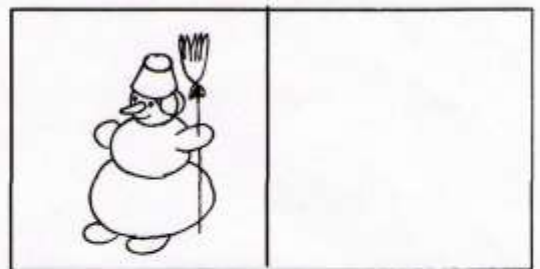
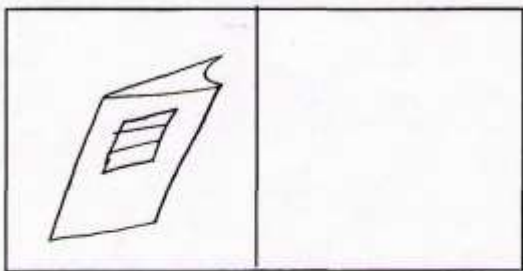
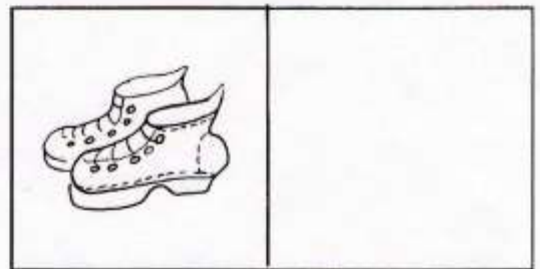
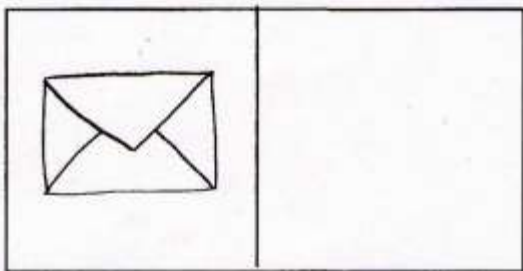
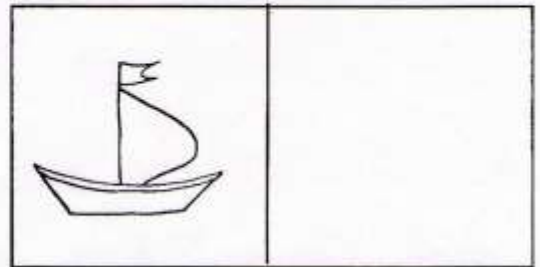
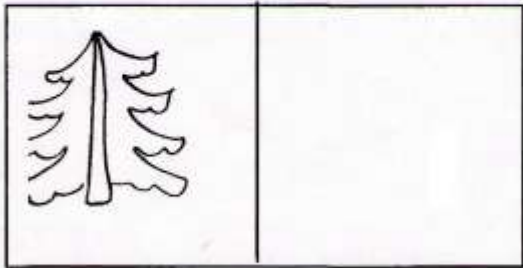
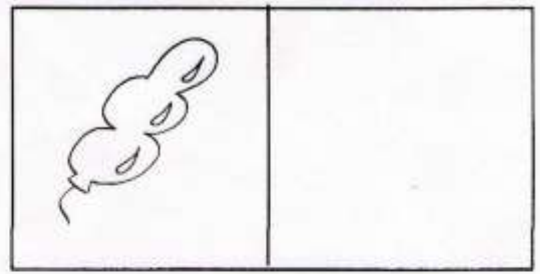
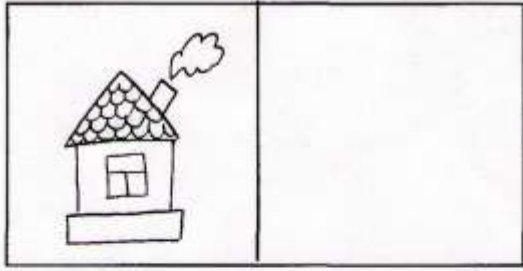
	
	
	
	

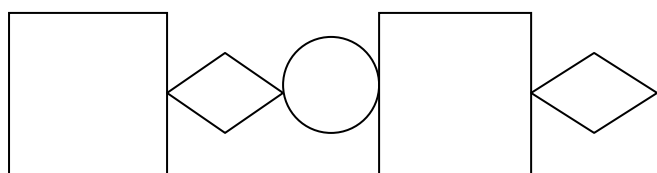
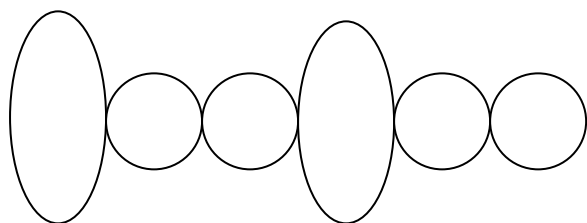
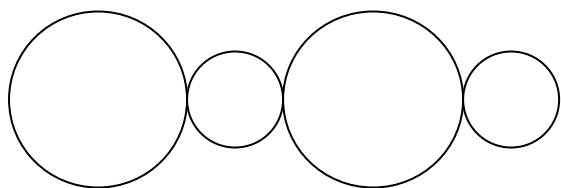
	
	
	
	

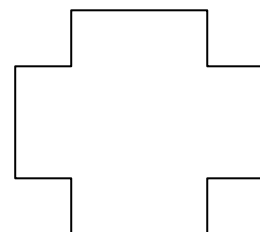
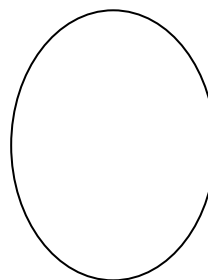
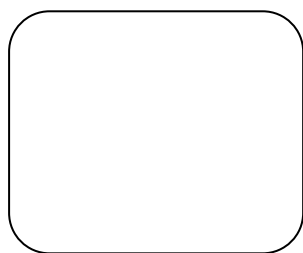
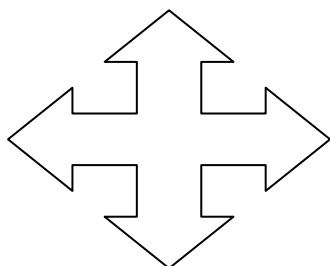
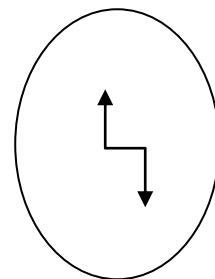
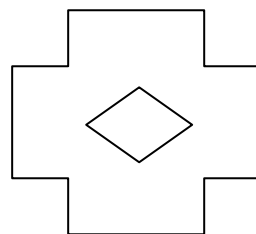
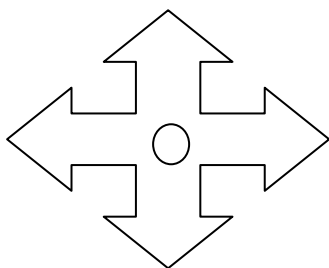
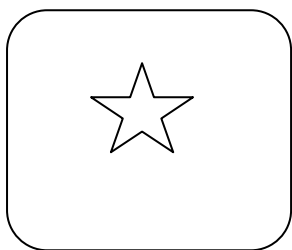


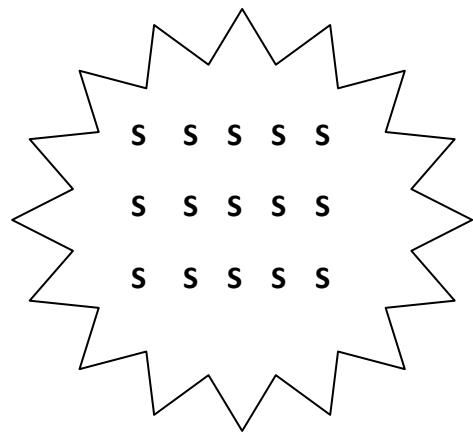
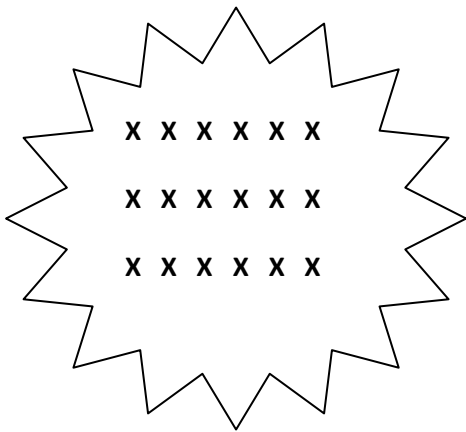
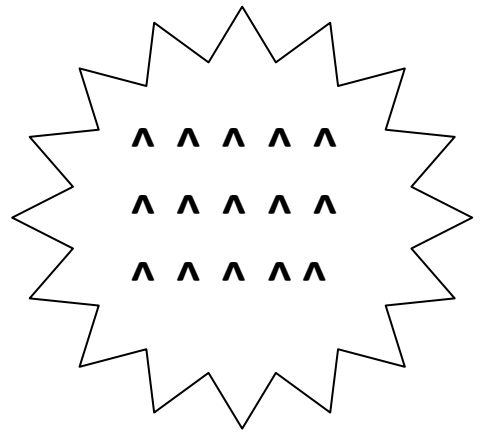
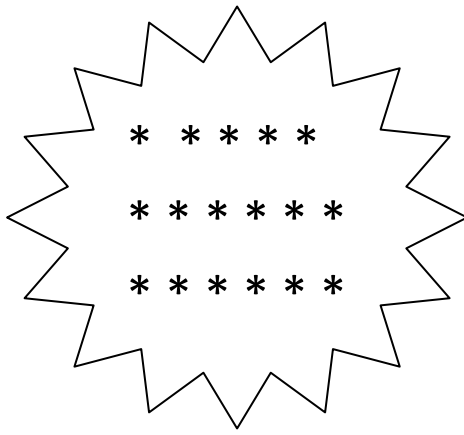
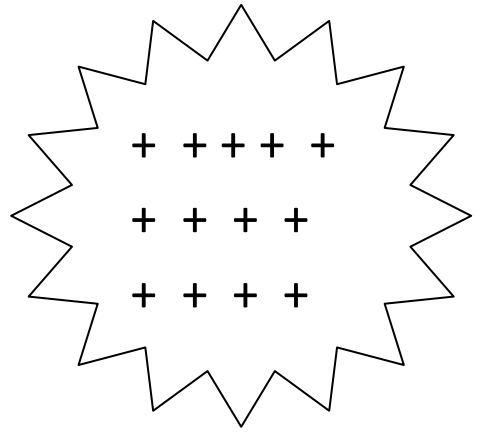
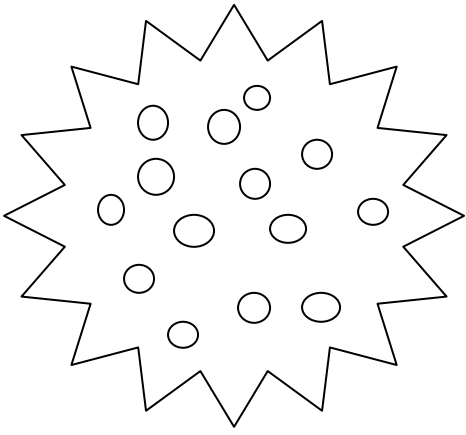
Приложение 31 (вариант 1)

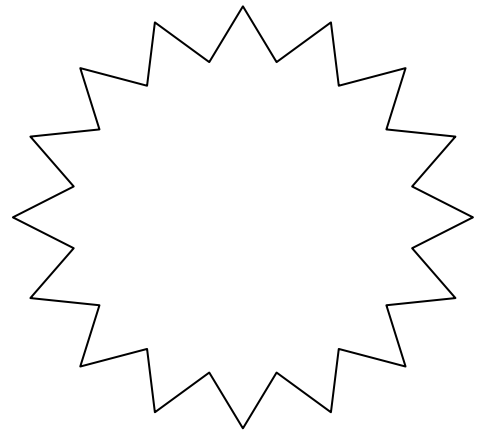
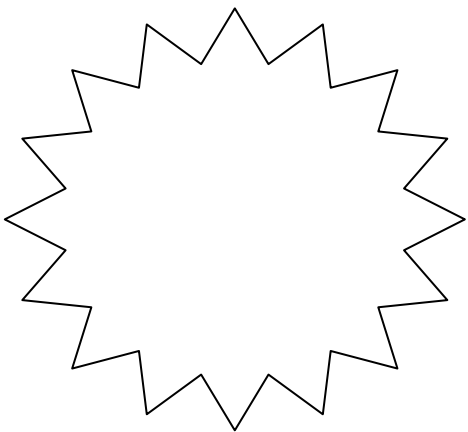
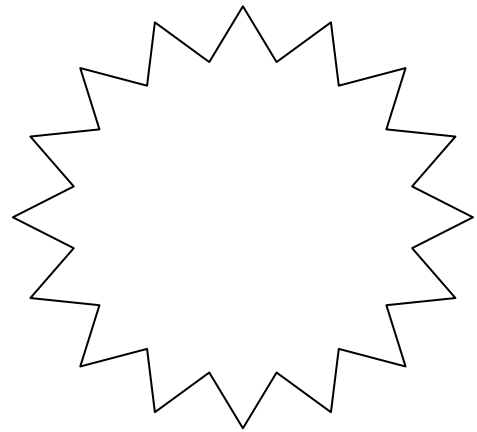
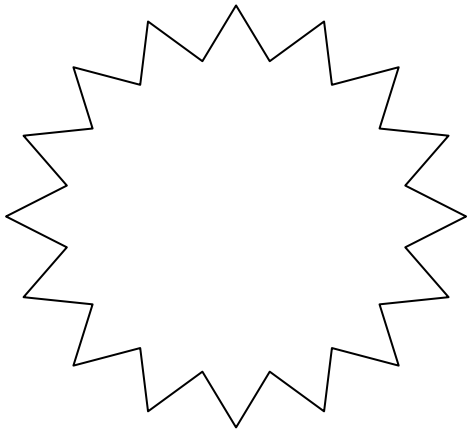
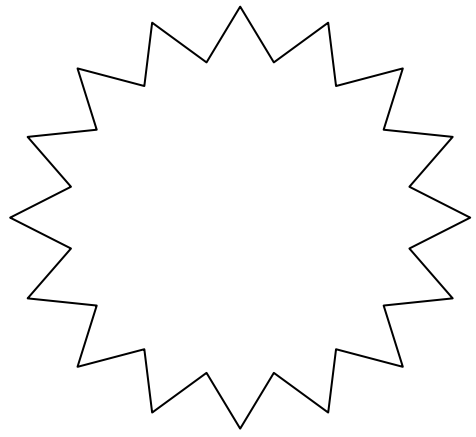
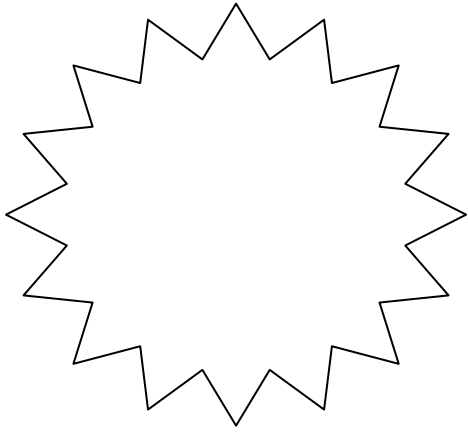






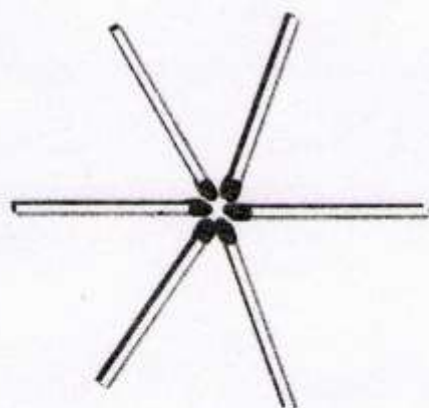




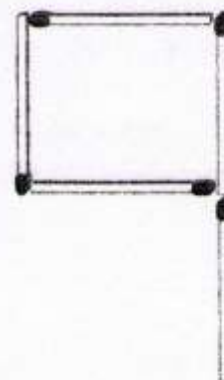


<b>2</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	<b>4</b>	<b>9</b>

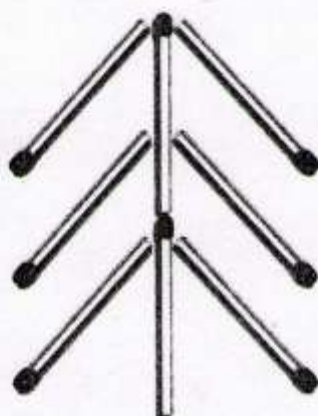
	<b>7</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	<b>4</b>	



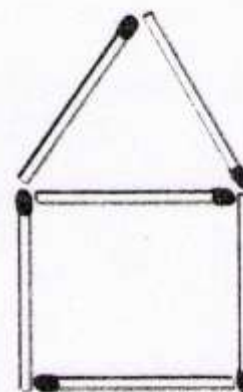
**СОЛНЦЕ**



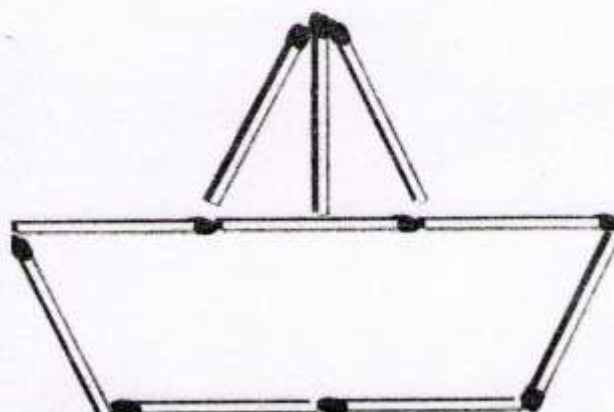
**ФЛАЖОК**



**ЁЛКА**



**ДОМИК**



**КОРАБЛИК**