

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПСИХОФИЗИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ ДЕТЕЙ



Игры на развитие внимания

Где, чей домик?

Цель: развитие устойчивости внимания.

Оборудование: картинки с изображением семи разных зверюшек и домиков, карандаш.

Ход игры. Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками. Нужно определить где, чей домик, не проводя карандашом по линиям. Если же задание сложно для ребенка, тогда разрешите, но со временем отложите карандаш в сторону.

Будь внимателен!

Цель: стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают под «Марш» С. Прокофьева. Затем на слово «зайчики», произнесенное учителем - дефектологом, дети должны начать прыгать. На слово «лошадки» - как бы ударять «копытом» об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «аист» - стоять на одной ноге.

Цветные кубики (проводится индивидуально с каждым ребенком)

Цель: учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию.

Оборудование: крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые).

Ход игры. Учитель-дефектолог расставляет перед собой и ребенком по 3-4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе такой, мне такой, тебе такой, мне такой...». Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Момент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, ставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2-3 раза. По окончании педагог хвалит его.

Найди цветок для бабочки

Цель: та же, познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый).

Оборудование: четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) - для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка по 2-3 цветка и по 2-3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно.

Ход игры. Учитель-дефектолог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы - сесть на такой цветок, чтобы их было не видно, и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно - она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается.

В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно.

Буквы алфавита (для детей знающих буквы)

Цель игры: развитие внимания.

Ход игры. Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Учитель-дефектолог называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква, делает один хлопок.

Зеваки

Цель игры: развитие волевого (произвольного) внимания.

Ход игры. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу учителя - дефектолога («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра может закончиться, когда 2-3 детей остаются в игре. Они торжественно объявляются победителями, все хлопают.

Четыре стихии

Цель игры: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Ход игры. Дети сидят на стульях по кругу. По команде ведущего дети выполняют определенное движение руками.

Команда	Движение руки
«Земля»	Дети опускают руки вниз.
«Вода»	Дети вытягивают руки вперед.
«Воздух»	Дети поднимают руки вверх.
«Огонь»	Дети вращают руками в локтевых и лучезапястных суставах.

Игры на развитие зрительного внимания

Найди два одинаковых предмета

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых, два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

Нанизывание бусинок

Ребенку предлагается образец нанизывания бус в определенной последовательности, проволока, бусинки.

Кто больше?

Детей просят осмотреть комнату и назвать как можно больше предметов из стекла или из металла, все круглые или все белые предметы.

Дорисуй

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их.

Зачеркни

Предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

Игры на развитие слухового внимания

Что звучало?

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов. Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

Узнай, кто позвал

Один ребенок садится к другим играющим спиной. Дети по одному зовут водящего по имени, а он должен угадать, кто его позвал.

Игры на развитие восприятия

Найди на ощупь

Цель игры: сопоставление результатов зрительного и осязательного обследования формы предметов.

Оборудование: набор мелких игрушек, коробка с игрушками (у взрослого), мешочек.

Ход игры. Игра проводится одновременно с 2-3 детьми. Ребенок кладет в руку с мешочком, затянутым на запястье, на стол. Взрослый по одному предмету ставит на стол. Ребенок, используя зрительный образец, находит в мешочке такой же предмет на ощупь. В случае ошибочного выбора предмета ребенку предлагается рассмотреть предмет и дать его словесное описание. После этого ребенок снова разыскивает на ощупь другой предмет.

Широкая лестница

Цель игры: расположение элементов в зависимости от толщины, соблюдая постепенность изменений.

Оборудование: 10 брусков разных по толщине.

Ход игры. Взрослый предлагает детям построить широкую лестницу с одинаковыми ступеньками. После выполнения задания дети играют с куклой. Затем взрослый вместе с детьми разбирает лестницу, обращая внимание на то, что 1-ый брусок самый тонкий, 2-ой толще и т.д., а последний самый толстый. В случае затруднения дети могут использовать мерку.

Найди пару

Цель игры: визуальное знакомство с основными и дополнительными цветами.

Оборудование: два красных, два синих, два желтых кружка (1 на панели и 1 отдельно).

Ход игры. Взрослый выставляет цветные кружочки на панели в произвольном порядке и говорит ребенку: «Я хочу подобрать одинаковые цвета». Затем берет любую отдельную деревянную табличку и подбирает к ней пару на панели. Таблички кладутся рядом. Также выкладывается вторая пара и т.д. Далее таблички перемешиваются, и ребенок подбирает пары самостоятельно.

Гладкий - шершавый

Цель игры: развитие тактильных ощущений. Знакомство ребенка с понятиями «шершавый», «гладкий».

Оборудование: панель с дощечками гладкой и шершавой фактуры.

Ход игры. Взрослый кончиками пальцев правой руки плавно проводит сверху вниз по гладкой поверхности. Предлагает ребенку повторить движение и говорит: «это гладкая». Затем проводит рукой по шершавой поверхности и предлагает ребенку повторить, вводя понятие «шершавая». Далее, взрослый просит показать ребенка (проведя рукой), где гладкая, а где шершавая поверхность и спрашивает: «Это какая?».

Кто это?

Цель: учить различать при ограниченном выборе голоса птиц и животных.

Оборудование: музыкальный диск или флэшка с записью голосов. Например: мычание коровы, стук дятла, голос кукушки, лай собаки, мяуканье кошки, кваканье лягушки, картинки с подписями, игрушки.

Ход игры. Учитель-дефектолог показывает соответствующую игрушку или картинку (например, кошку) и спрашивает детей, как она мяукает. После воспроизведения детьми голоса: кошки, собаки, курицы включается запись. Аналогично педагог знакомит с голосом другого животного или птицы. Соответствующие игрушки ставятся на стол, картинки помещаются в наборном полотне или на доске. Затем педагог предлагает детям узнать, чей голос они слышат. В случае ошибки он, не выключая записи, показывает соответствующую игрушку или картинку.

Почтовый ящик

Цель: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объёмную формы; Учить, при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование: почтовый ящик-коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.д.), объёмные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширма или экран.

Ход игры. Педагог предлагает ребёнку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). Инструкция для ребенка: «Возьми круг. Протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!».

Домик для зайки

Цель: учить детей ориентироваться на величину в игре.

Оборудование: домики разной величины, в дверном проёме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

Ход игры. Педагог раздаёт детям домики и говорит: «Спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

Холодно - горячо

Цель: учить детей воспринимать температурные различия,

Оборудование: три бутылки с водой (холодной, тёплой, горячей), чашки, ширма.

Ход игры. Перед детьми три стеклянных бутылки (с завинчивающимися крышками). Педагог предлагает прикоснуться к каждой бутылке, предлагает слова. Подкрепляя их табличками, «холодная», «тёплая», «горячая». Затем педагог за ширмой отливает часть воды из каждой бутылки в чашки. Убирает ширму и предлагает детям определить, из какой бутылки вода в каждой чашке.

Определи правильно

Цель: выделение геометрических фигур по рисунку.

Оборудование: Конструкция, нарисованная на листе бумаги и состоящая из множества разных треугольников; вырезанный из бумаги треугольник; чистый лист бумаги; карандаш.

Ход игры. Педагог кладет перед ребенком нарисованную конструкцию и треугольник. Ребенку предлагается найти на рисунке такой же треугольник, а затем расположить его на листе бумаги так, как показано на рисунке, и обвести карандашом.

Игра в поручения

Оборудование: игрушки большие и маленькие мячи, куклы, фигурки животных, грибы и т.д. игрушки разложены на столе.

Ход игры. Учитель-дефектолог просит ребенка принести: маленький мяч; мяч побольше; мяч такой же величины; в правой руке большой гриб, а в левой – маленького слоненка.

Остальные дети проверяют правильность выполнения поручения. Для успешного проведения игры следует предварительно с детьми повторить, где у них левая, а где правая рука, а также назвать и показать все большие и маленькие игрушки.

Игру в поручения можно провести с предметами, имеющими разную длину, ширину высоту. Дети будут дифференцировать предметы по этим признакам.

Зоопарк

Цель: продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов.

Оборудование: трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

Ход игры. Учитель – дефектолог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки – самую маленькую и чуть побольше – и достает два трафарета: зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая.

Вариант игры. В наборное полотно располагают сразу все клетки вперемешку. Дети рассаживают зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине.

Найди свою игрушку в мешочке

Цель: учить узнавать на ощупь знакомые предметы, не просто держать предмет в руках, а ощупывать, передвигая ладонь и пальцы по предмету.

Оборудование. Игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек - «чудесный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры. Дети сидят на своих местах. Педагог раздает им игрушки и предлагает поиграть с ними. Через некоторое время показывает «чудесный мешочек», говорит, что в него можно спрятать игрушки, а потом найти их. Учитель-дефектолог предлагает троим детям (не более) положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек и просит ребенка найти свою игрушку, не заглядывая в мешочек. Если ребенок правильно выбрал игрушку (ощупывает одной рукой), он называет ее сам или с помощью педагога и садится на место. Если же игрушка выбрана неверно, педагог кладет ее обратно в мешочек и достает нужную. Рассматривает и ощупывает игрушку вместе с ребенком, учит его этому методу, показывая, как передвигать пальцы по предмету, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета. Затем свою игрушку ищет другой ребенок.

Игры на развитие восприятия цвета

Покажи цветок красного (синего и т. д.) цвета

Убери лишний по цвету предмет

Игры на развитие восприятия формы

Из каких фигур предмет Узнай фигуру на ощупь

Игры на развитие восприятия величины

Матрешка

Пирамидка

Разложи пуговицы по величине

Ребенку предлагаем разложить пуговицы по трем коробочкам (большая, средняя и маленькая).

Игры на развитие восприятия пространства

Далеко – близко

Педагог просит ребенка назвать предметы, которые далеко от играющих, а затем те, что близко. Другие дети проверяют, верно ли названы предметы.

Где сидят птички

Изображение птички педагог перемещает по картинке (на ветку, под крышу, возле лужи и т. д.). Ребенок должен называть ее положение, используя в речи предлоги.

Игры на развитие мышления

Парные картинки

Цель игры: развитие мыслительных операций анализа и синтеза

Оборудование: наборы детского лото.

Ход игры. Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

Сложи картинку

Цель игры: развитие наглядно-образного мышления.

Оборудование: картинки со схематическими изображениями предметов, вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры

Ход игры. Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Кроме рисунков, необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции.

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите, из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

Посади огород

Цели: учить детей использовать заданные заместители предметов и располагать в соответствии с расположением заместителей.

Оборудование: набор игрушечных овощей: репки, огурчики, морковки. Листы картона (12x12), разделённые на девять частей. Карточки с заданиями (на каждой карточке кружки разных цветов – зелёный, оранжевый, жёлтый), расположенные в клетках хаотично (от четырёх до девяти кружков на карточке).

Ход игры. Педагог раздаёт детям карточки, разделённые на клетки и игрушечные овощи. Затем показывает карточку – образец и предлагает соотнести цветные кружки и игрушки, а потом разложить овощи в соответствии с образцом на своей карточке.

Что это такое

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов.

Ход игры. Дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладёт на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он придумал, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребёнок, кому педагог покатит мяч. Ребёнок ловит мяч и называет предмет, на который похож кружок. (Например, красный кружок: яблоко, помидор, шарик, мяч и др.). Затем педагог меняет круг на 4 круга другого цвета, или на полоску.

Что сначала, что потом

Цель: учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.

Оборудование: набор картинок для игры «Что сначала, что потом» в готовом виде, таблички.

Ход игры. Педагог предлагает детям серии картинок (от двух до шести), которые нужно внимательно рассмотреть и определить, что было сначала, что потом. «Какая картинка первая? Что было сначала?» Дети рассматривают картинки и раскладывают в необходимой последовательности. Педагог проверяет, уточняет, почему так. В начале для проверки правильности можно к обратной стороне картинок наклеить карточки с расходящейся стрелкой, острый кончик которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся её концы – на последней. Или, если дети знают цифры, то на полосках с обратной стороны – цифры. Когда ребёнок выложит последовательность, он может сам проверить, открыв картинки с обратной стороны.

Дети на прогулке

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематичных изображений предметов.

Оборудование: несколько картинок такой величины, чтобы они были хорошо видны всей группе детей. На каждой картинке изображён ребёнок (мальчик или девочка), в руке, у которого зарисованный предмет, табличка.

Ход игры. Педагог показывает детям одну из картинок и говорит: «Тут нарисован мальчик (девочка), в руке у него... Что? Я не знаю. Придумайте. Что может быть в руке. Например, если на картинке нарисован мальчик с палочкой, то можно сказать, что у него флажок, цветок, шарик. (Мальчик идёт гулять с шариком, цветком)». Дети по очереди придумывают. Педагог следит за тем, чтобы не было повторов. Если дети затрудняются, педагог помогает.

Звени, колокольчик

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

Оборудование: колокольчик, укрепленный на подставке, веревка.

Ход игры. Колокольчик, укрепленный на подставке, устанавливается на видном месте так, чтобы дети не смогли достать его рукой. К язычку колокольчика привязана веревочка. Стоя на полу, ребенок может свободно достать ее. По обе стороны колокольчика к подставке

прикреплены две «ложные» веревки. Они несколько длиннее. Ребенку предлагают позвонить в колокольчик. Задача заключается в том, чтобы он догадался использовать ту веревку, которая прикреплена к язычку колокольчика. Надо дать возможность ребенку самостоятельно сделать правильный выбор. Если он продолжает дергать за «ложную» веревку, педагог говорит: «Слышишь, не звенит колокольчик, попробуй за другую веревку». В заключение педагог уточняет, с помощью какой веревки уда лось позвонить.

Четвертый лишний

Из ряда предметов ребенок должен выделить лишний, объяснить, почему именно этот предмет.

Назови, одним словом

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом: лимон, яблоко, банан, слива – фрукты. Тапки, туфли, сапоги, ботинки – обувь.

Классификация

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы (по форме, по цвету, по назначению).

Отвечай быстро

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно брать любое качество (форму, вкус).

Угадай по описанию

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще или животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный. (Помидор).

Игры на развитие памяти

Что изменилось?

Цель: развитие наблюдательности.

Оборудование: 10 разных предметов.

Ход игры. Играть лучше всего с несколькими детьми. Все становятся в одну шеренгу. Ведущий вызывает одного ребенка и предлагает запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. После этого малыш отворачивается или выходит в другую комнату. Оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в костюм или прическу: можно приколоть значок или, наоборот, снять его, расстегнуть или застегнуть пуговицу, поменяться друг с другом местами, изменить прическу и т.д. Затем запоминавший должен назвать те изменения в костюмах товарищей, которые ему удалось заметить. Если же у вас нет возможности собрать большую компанию, можно видоизменить эту увлекательную игру: разложите на столе перед ребенком 10 предметов, попросите его отвернуться, и в этот момент поменяйте расположение предметов. Затем предложите ответить, что же изменилось.

Пуговица

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

Оборудование: наборы пуговиц, игровое поле (квадрат, разделенный на клетки).

Ход игры. Игруют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3

пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

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

Мой любимый фрукт

Цель: создать рабочий настрой в группе, развитие памяти, развитие способности к длительной концентрации внимания.

Ход игры. Участники группы представляются по кругу. Назвав себя по имени, каждый участник называет свой любимый фрукт; второй – имя предыдущего и его любимый фрукт, свое имя и свой любимый фрукт; третий – имена двух предыдущих и названия их любимых фруктов, а затем свое имя и свой любимый фрукт и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена и названия любимых фруктов всех членов группы.

Запоминаем слова

Цель: развитие слуховой механической памяти

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

Загадки

Цель: развитие слуховой памяти

Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.

Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы,

Уши больше головы (заяц)

- Какими словами можно рассказать про зайца.

- Вспомни и повтори загадку?

Экран

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот, кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

Опиши предмет

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

1. Дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. Выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал).

Запомни картинки

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

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

Пересказ по кругу

Цель: развитие слухового запоминания

Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

- Назови слова, которые ты запомнил.

- Как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Запоминаем вместе

Цель: развитие слуховой памяти.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Вспомни пару

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары. Кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

Слушай и исполняй

Цель: развитие двигательной памяти.

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

Магазин

Цель: развитие слуховой памяти

Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.

