

Картотека

дидактических игр

**НА АКТИВИЗАЦИЮ СЛОВАРЯ
И РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ**



«ВЫПОЛНИ КОМАНДУ»

Цель: Развивать внимание, умение выделять признаки предмета.

Определенной группе детей предлагается выполнить какое-либо упражнение, движение, действие. Основанием для выделения такой группы являются общие признаки в одежде или во внешнем виде принадлежащих детям игрушек. Например, взрослый говорит:

- Сейчас я буду отдавать команды, но выполнять их будут не все, а только те дети, про которых я скажу. Будьте внимательны. Подойдите ко мне только дети в белых носочках!
- Подпрыгните, дети с синими флажками!
- Покружитесь, девочки с красными флажками!

«СКАЖИ КАКОЙ»

Цель: Выделять признаки предметов. I

Вынимаем из коробки предметы и называем их, а дети указывают на какой-либо признак, например:

- Это мяч.
- Он синий. Если ребенок затрудняется, помогаем ему: «Это мяч. Он ... (какой?)».

«КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ И НАЗОВЕТ»

Цель: Выделять и обозначать словом части предмета, его внешние признаки.

Сообщаем детям, что сегодня у них в гостях кукла Оля. Она любит, когда ее хвалят, говорят про нее. Сейчас они должны будут сказать, какое у Оли платье, какие носочки, туфельки, волосы, глаза. За каждый ответ Оля будет давать флажок. Флажки разноцветные. Кто первый соберет флажки всех цветов, тот и победит. Сами начинаем игру словами «У Оли светлые волосы». Получаем от куклы голубой флажок. Приглашаем детей продолжать. При затруднении напоминаем, о чем еще можно сказать, например: «Скажи про Олины глаза, про носочки» и т. п. В ходе игры нужно следить, чтобы дети правильно согласовывали прилагательные с существительными в роде и числе.

«ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО?»

Цель: Находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

«РАЗЛОЖИ КАРТИНКИ»

Цель: Выделять начало и конец действия и правильно называть их.

Детям раздают по две картинки, изображающие два последовательных действия (девочка спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; девочка стирает и вешает белье сушиться). Ребенок должен сначала назвать

первое действие и показать первую картинку, затем назвать второе действие и показать вторую картинку.

«КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ»

Цель: Подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Детям называют или показывают животное, а они называют действия, характерные для этого животного. Например: белочка — скачет, прыгает, грызет; кошка — мяукает, мурлычет, царапается, пьет молоко, ловит мышей, играет клубком; собака — лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегает; зайчик — прыгает, бегает, прячется, грызет морковку.

«ГДЕ ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ»

Цель: Использовать в речи глаголы.

Детям задают вопросы. Они отвечают, подбирая глагольный семантический ряд. Например: что можно делать в лесу? — гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать птиц, отдыхать; что можно делать на реке? — купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, ловить рыбу; что делают в больнице? — лечат, дают таблетки, ставят горчичники, делают уколы; что делают в магазине? — покупают, продают, взвешивают, упаковывают.

Игра проводится в форме соревнования.

«СКАЖИ, ЧТО ДЕЛАЕТ И ЧТО БУДЕТ ДЕЛАТЬ»

Цель: Обозначать словом совершаемые и предполагаемые действия.

Детям показывают картинку и просят вначале сказать, что делает персонаж, затем, что он будет делать. Например: девочка кормит куклу; покормит и уложит спать.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Цель: Подбирать глаголы, обозначающие окончания действий.

Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает:

Оля проснулась и ... (стала умываться).

Коля оделся и ... (побежал гулять).

Он замерз и ... (пошел домой).

Зайчик испугался и ... (убежал, спрятался).

Ира обиделась и ... (заплакала).

Взрослый интонацией показывает незавершенность предложения.

«КАК МЕДВЕЖОНОК КАТАЛСЯ НА МАШИНЕ»

Цель: Выделить глагольный ряд, на основе которого выстроен сюжет.

Рассказываем и показываем:

— Решил медвежонок покататься на машине. Сел он и поехал. Ехал-ехал и вдруг слышит: с-с-с — колесо спустилось. Медвежонок остановился, вышел и стал накачивать колесо: с-с-с. Накачал и поехал дальше.

После инсценировки просим детей назвать все, что делал медвежонок (решил покататься... сел... поехал... слышит... остановился... вышел... стал накачивать колесо... накачал... поехал).

«НАЗОВИ, ЧТО ЭТО, И СКАЖИ КАКОЙ»

Цель: Выделять объект и его основной признак в двух предложениях, связанных цепной местоименной связью.

Из коробки с игрушками дети вынимают по одной игрушке, называют и говорят, какая она, например: «Это мяч. Он круглый».

«ОБЪЯСНИ БУРАТИНО»

Цель: Строить высказывание из двух предложений, связанных между собой по смыслу.

Буратино, называя предметы на картинках, ошибается. Дети его исправляют, например: «Это репа. Она желтая».

«КТО ПОЗВАЛ?»

Цель: Составлять элементарное описание, содержащее название объекта и одного из его признаков.

У детей в руках игрушки. Один ребенок водящий. Каждый игрок по очереди должен окликнуть водящего. Водящий называет окликнувшего и говорит, что у того в руках, например: «Это Дима. У Димы коричневый мишка».

Игру можно проводить и без игрушек. При этом водящий ребенок должен назвать какую-либо деталь или детали внешнего вида позвавшего ребенка. Например: «Это Света. У Светы розовое платье и красный бант».

«У КОГО КТО?»

Цель: Составлять описание игрушки вместе со взрослым или другим ребенком.

Взрослый и ребенок составляют описания разных животных. Начинает взрослый.

— У меня утенок.

Ребенок называет свою игрушку

— Ау меня цыпленок.

— Утенок желтый.

— И цыпленок желтый.

— У утенка большие красные лапы.

— А у цыпленка лапки маленькие... И т. д.

Сначала берутся игрушки, похожие друг на друга внешне, отличающиеся незначительным количеством признаков. Затем можно использовать совсем разные игрушки. Например: лягушонка и гусенка, медведя и зайца, курочку и козлика.

«ВСТАНЬ В КРУГ»

Цель: Составлять коллективное описание игрушки.

В комнату вносят новую игрушку. Дети берутся за руки и образуют круг, в центре которого игрушка. Первый играющий (вначале это взрослый) называет игрушку, например: «Это лошадка». Второй начинает описание: «Она серая». Третий продолжает описание. После того как описание будет закончено, дети водят хоровод вокруг игрушки.

«КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖАЕТ»

Цель: Составить рассказ по заданной схеме вместе со взрослым.

Взрослый начинает фразу, а дети ее заканчивают каждый по-разному. Мама купила Алеше ... Она была ... Алеше захотелось ... Тут пришел ... Они стали ...

На клумбе росли ... Они были ... Таня взяла ... и стала ...
У Светы заболел ... Пришел ... Он ... Света ...
Решил щенок ... Тут пришел ... и спрашивает ... Щенок отвечает ... Тогда
котенок сказал ... И стали они ...

«ПОЕЗД»

Цель: Составлять коллективное повествование.

Детям говорят, что они будут вагончиками. Вагончики должны прицепиться друг к другу, но прицепиться сможет только тот, кто внимательно слушал, на чем остановился его товарищ, и правильно продолжил рассказ.

Взрослый. В лесу жил ...

1-й ребенок. Трусливый зайчик.

2-й ребенок. Один раз он пошел гулять.

3-й ребенок. Вдруг он увидел большую змею.

4-й ребенок. Зайчик испугался и убежал.

В качестве помощи детям взрослый повторяет последнее слово или всю фразу предыдущего ребенка, тем самым задерживая внимание очередного рассказчика на сюжетной линии. Если и в этом случае пауза затягивается, взрослый подсказывает начало следующей фразы. Дети, составившие рассказ, изображают поезд, который едет по комнате.

«КОЗЛЯТА И ЗАЙЧИК»

Цель: Заканчивать сказку по ее началу.

Материалы⁶ Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик с барабаном.

Спрашиваем детей, помнят ли они сказку про козу с козлятами. Кратко напомним начало сказки, демонстрируя на фла-нелеграфе фигурки персонажей.

Предлагаем послушать, что было дальше. Рассказываем: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький... (показываем зайчика)».

— Зайчик, — говорят дети.

— Взрослый. Зайчик говорит ...

Дети. Не бойтесь меня, это я — маленький зайчик. Взрослый. Козлята ...

Дети. Впустили зайчика. Взрослый. Они угостили его ... Дети. Капусткой, морковкой. Взрослый. Потом они стали ...

Дети. Играть, веселиться. Зайчик играл на барабане, а козлята танцевали, прыгали.

«ТЕРЕМОК»

Цель: Составлять описание игрушек.

Каждый ребенок выбирает для себя игрушку в образе какого-нибудь животного. Все животные по очереди приходят к теремку и просят впустить их. Взрослый берет на себя роль животного, первым поселившегося в

теремке. Он просит детей описать животных. Описание является условием для того, чтобы попасть в теремок, например:

Ребенок. Кто-кто в теремочке живет?

Взрослый. Я — мышка-норушка. А ты кто?

Ребенок. Я—лягушка-квакушка.

Взрослый. А ты какая? Расскажи про себя.

Ребенок. Я зеленая. Сама маленькая, а глаза большие. Люблю плавать, хорошо прыгаю.

В начале инсценировки взрослый может дать образец описания внешнего вида от имени своего героя: «Я—серенькая, маленькая, с длинным хвостом, люблю грызть корки. Кто я? Угадай!»

В теремок могут приходить разные животные и звери, а не только те, что в сказке.

Взрослый может предлагать различные ситуации, не связанные с сюжетом сказки, и разыгрывать их вместе с детьми. Примеры некоторых сюжетов для игр-инсценировок даются ниже.

Как Галя испугалась гусей

Галя приехала к бабушке в деревню. Один раз она гуляла недалеко от реки. Галя рвала ... (цветы и плела венки). Вдруг она услышала, что сзади кто-то зашипел: П: in in' Галя обернулась и увидела... (большого гуся). Она ... (испугалась и побежала домой). Прибежала к бабушке и рассказывает ... (Я испугалась гуся. Он был такой большой, с длинной шеей, красным клювом. Он громко шипел и хотел меня ущипнуть). Бабушка ... (успокоила Галю).

Если ребенок в рассказе опускает описание гуся, можно от имени бабушки спросить, какой был гусь.

Козленок испугался и

Как козленок испугался грома

Жил-был ... (козленок). Он любил ... (гулять и щипать травку). Один раз ... (он пошел на лужок). Вдруг ... (налетел ветер, загремел гром, полил дождь). . (задрожал). Тут идет ... (девочка с зонтиком). Она увидела козленка и спросила... (Почему ты так дрожишь?) Козленок ответил ... (Я боюсь грома и дождя). Девочка сказала ... (Не бойся! Дождь скоро кончится). Она ... (укрыла козленка под зонтиком).

Как котенок потерялся

Пошел Вася с котенком гулять. Котенок был маленький и глупый. Он увидел ... (бабочку, побежал за ней и отстал от Васи). Стоит котенок и не знает, куда ему идти. Тут идет ... (девочка Катя). Она увидела котенка и спрашивает ... (Что ты здесь делаешь?) Котенок отвечает ... (Я пошел гулять с Васей. Вдруг увидел бабочку и побежал за ней. Бабочка улетела, а я остался один).

Девочка ... (взяла котенка с собой). Она ... (отнесла его Васе).

Если на вопрос «Что ты здесь делаешь?» ребенок отвечает одним предложением, его нужно спросить, что случилось с котенком.

Как кот Васька чуть не поймал золотую рыбку

Папа купил Леше рыбку. Она была ... (желтая, с красным хвостиком) и плавала в большой банке. Леша долго любовался своей рыбкой. Когда он ушел, к столу подкрался ... (кот Васька). Он ... (запрыгнул на стол, сунул лапу

в банку и стал ловить рыбку). Кот хотел ... (съесть рыбку). Тут пришел Леша и ... (прогнал кота).

На другой день Леша рассказал ребятам в детском саду про свою рыбку ... (У меня есть рыбка. Она вся желтая, а хвостик красный. Кот Васька чуть не съел мою рыбку. Он залез на стол и стал лапой ловить рыбку. Я его прогнал).

Как у Светы улетели воздушные шары

У Светы были воздушные шарики. Она любила с ними гулять. Один раз, когда Света шла с шариками по улице, поднялся сильный ветер. Он вырвал из рук Светы шарики, и они улетели. Свете стало жалко шарики, и она заплакала. Мимо пробежал маленький ... (зайчик). Он ... (спросил^* Светы: «Почему ты плачешь?»). Света рассказала ... (У меня были шарики. Я гуляла с ними. Вдруг налетел сильный ветер. Я не смогла удержать шарики. Они улетели). Зайчик успокоил девочку. Он сказал ... (Не плачь! Я угощу тебя морковкой). Потом они стали ... (весело играть).

«ЧТО ДЕЛАЕТ НАТАША?»

Цель: Определять последовательность действий, образовывать глагольный семантический ряд.

На столе кукольная комната: стол на столе книга, кукла Наташа сидит на диване. Взрослый говорит:

— Сегодня Наташа осталась дома одна. Сначала она почитала книгу: вот так. А что сделала Наташа потом?

Дети называют действия куклы, взрослый показывает: Наташа рисует, оделась, взяла кусочек хлеба, пошла на улицу, стала кормить воробьев. В заключение вместе с детьми вспоминаем и называем по порядку все действия куклы.

Игры, направленные на развитие памяти детей

«Игра в слова».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание 1. Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить.

ВНИМАНИЕ! *слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь.*

ПОВТОРИ!

Задание 2. Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части. На какие группы или части ты бы разбил эти слова? (Ребенок может назвать много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но нужно подвести его к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели...»).

Задание 3. Перечисли, пожалуйста, все слова еще раз.

«Гуляем по зоопарку».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ребенку дают 10 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.

Инструкция: «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала».

Итак, *лиса, волк, ежик, жираф, слон...*

Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.

Задание 2. Ребенку опять дают 10 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.

Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.

Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.

Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

«Гуляем по лесу».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Инструкция: «Представь, что мы уже в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я не называла».

Итак, *сорока, кукушка, дрозд, малиновка, дятел.*

Задание 1. Назови всех птиц, каких ты знаешь. Если ребенок затрудняется, то ему предложить воспользоваться картинками.

Задание 2. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

«Вкус и запах».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание 1. Представь лимон.

- Каков он на вкус?
- Вспомни, как пахнет лимон. Расскажи об этом.
- Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание 2. Нарисуй лимон.

Задание 3. Представь апельсин.

- Каков он на вкус?

- Вспомни, как пахнет апельсин. Расскажи об этом.

- Какого цвета апельсин?

- Представь, что ты держишь апельсин в руке. Что ты чувствуешь?

Задание 4. Нарисуй апельсин.

Задание 5. Расскажи, чем отличается апельсин от лимона. Чем они похожи?

«Разрезанная картинка».

Цель: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Материал: цветная открытка (картинка) с изображением предмета разрезается на несколько частей.

Инструкция: «Видишь, картинка сломалась. Почини ее». Если ребенок не справляется с заданием, то ему предлагается упрощенный вариант. Далее следует опять предложить ему собрать первую картинку – пусть пробует различные варианты, не следует торопить его.

Задание 1. Картинка убирается, и ребенка просят по памяти нарисовать ее.

Если при выполнении задания обнаруживается хоть одно несоответствие оригиналу, то эту ошибку надо обязательно обсудить с ребенком. Для этого можно использовать следующие вопросы:

- Что изображено на картинке?
- Какой формы твой рисунок?
- Какого цвета твой рисунок?

При этом необходимо обсудить наличие или отсутствие деталей, штрихов и т.д. в рисунке ребенка.

«Осенние листья».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание. «Посмотри на этот лист. Запомни его».

Далее этот лист надо закрыть и попросить ребенка отыскать точно такой же среди остальных. (Как правило, эту задачку никому не удастся решить сразу, поэтому можно повторить несколько раз). Когда задача будет решена, нужно подробно обсудить с ребенком то, как он запоминал. Необходимо детально проанализировать особенности контура листа, стебля, количество жилок и т.д.

«Игра в стихи».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Представь, что Пятачку Ослик подарил мяч. Пятачку очень понравился подарок, и он сочинил стихотворение про этот мяч:

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?

Красный, желтый, голубой,
Не угнаться за тобой.

(на самом деле автором является А.Барто).

Пятачок был очень доволен своим стихотворением и решил превратить его в песенку. Спой еще так, как пел Пятачок.

Однажды Пятачок решил поделиться своей песенкой с Винни Пухом. Подумай, как эту же песенку спел Винни.

Винни Пух был очень доволен своим исполнением. Однажды он решил спеть ее Зайцу. Заяц не мог петь так, как пел медведь. Подумай, как Заяц пел эту песенку?

Заяц был очень добрый и решил подарить песенку Ежихе Матрене. Ежиха не умела петь так, как Заяц, и спела песенку по-своему. Подумай, как Заяц пел эту песенку?

Заяц был очень добрый и решил подарить песенку Ежихе Матрене. Ежиха не умела петь так, как Заяц, и спела песенку по-своему. Подумай, как эту песенку могла спеть Ежиха Матрена.

Задание. Спой еще раз песню про мяч так, как ее пели Пятачок, Винни Пух, Заяц и Ежиха.

Скажи, чем похожи, а чем отличаются варианты этой песенки. Для того, чтобы задание было легче выполнить, надо вспомнить тембры голосов и интонации наших героев.

«Опиши картинку».

Цель: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления, слуховой памяти. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку. После этого убрать картинку и предложить ребенку ее описать. Если он затрудняется, можно рассмотреть ее вместе. Ребенок должен не только назвать, что изображено, но и описать форму, количество, величину, пространственное расположение объектов и их деталей. Затем предложить посмотреть еще раз на картинку и найти то, что не было названо.

Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку. После этого убрать картинку и предложить ребенку ее описать. Если он затрудняется, можно рассмотреть ее вместе. Ребенок должен не только назвать, что изображено, но и описать форму, количество, величину, пространственное расположение объектов и их деталей. Затем предложить посмотреть еще раз на картинку и найти то, что не было названо

«Осенние листья».

Цель: Развитие произвольной памяти, внимания, наблюдательности.

Задание. «Посмотри на этот лист. Запомни его».

Далее этот лист надо закрыть и попросить ребенка отыскать точно такой же среди остальных. (Как правило, эту задачку никому не удастся решить сразу, поэтому можно повторить несколько раз). Когда задача будет решена, нужно

подробно обсудить с ребенком то, как он запоминал. Необходимо детально проанализировать особенности контура листа, стебля, количество жилок ...

«Запомни движения».

Цель: Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим (сначала ведущим может быть взрослый, а потом и ребенок). Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

«Я положил в мешок»

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности. Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет что-нибудь свое: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: «В саду у бабушки растут...» (порядок тот же).

«Игры со стихами».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности. Инструкция: «Сейчас я прочитаю тебе стихотворение про бобра. Я прочитаю его только один раз. Слушай внимательно!»

БОБР

*Посмотри-ка на бобра:
Без пилы, без топора
Валит он в лесу осину –
Стрит в заводи плотину!
Зубы крепкие бобра
Поострее топора.* Н. Костарев

Задание 1. Скажи, что делает бобер? Зачем он это делает? Что помогает бобру строить плотину?

После вопросов-ответов можно начать учить стихотворение. Это окажется довольно простым делом, так как ребенок уже почувствовал информацию. Нужно повторять стихотворение, пока ребенок не выучит его наизусть.

Вариант 2.

Все то же самое проделать с другими стихотворениями.

БЕЛКА

*Белка сушит сыроежки
Лапкой с ветки рвет орешки,
Все запасы в кладовой
Пригодятся ей зимой.* З. Александрова

«Игра в мяч «Рыбы, птицы, звери».

Цель: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления, слуховой памяти. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Ведущий кидает игроку мяч со словом, например: «Сокол». Игрок кидает мяч обратно ведущему и говорит: «Птица» (т.е. ребенок должен определить к какой группе нужно отнести сокола). Далее ведущий кидает мяч другому игроку и говорит слово, относящееся к другой группе и т.д.

«Повтори за мной».

Цель: Развитие слуховой, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

«Определи на ощупь».

Цель: Развитие тактильной, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному из детей закрыть глаза и взять из коробки овощ, и, не открывая глаз – на ощупь, определить, какой это овощ. Если ребенок ошибается, то кладет овощ на место, в коробку, а сам возвращается к другим детям. А если ответ верен, то ведущий спрашивает у детей: «Что вы можете рассказать про этот овощ?».

«Запомни порядок».

Цель: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Играющие выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Ведущий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой. Можно усложнить игру тем, что не только перечислить, кто за кем стоит, но и кто в какую одежду одет.

«Слушай и исполняй».

Цель: Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

«Волшебный мешочек».

Цель: Развитие тактильной памяти.

Ребенку дают "Волшебный мешочек", в котором сложены разные машинки с пупсиками, задача — определить предмет на ощупь и назвать его. Для детей постарше — усложненный вариант: ребенок зажимается, а вы поочередно вкладываете ему в ладонь разные предметы. Дошкольнику нужно не только понять, что это такое, но и, открыв глаза, перечислить игрушки в той же последовательности.

«Робот».

Цель: Развитие двигательной памяти.

Вы "программируете" ребенка — встаете у него за спиной, поднимаете его руку, ногу, опускаете их и т.д. Затем малыш сам старается повторить те же движения.

«Чего не стало»?

Цель: Развитие зрительной памяти.

На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек).

«Найди пропавшую игрушку».

Цель: развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана - пластмассовые фигурки, резиновые игрушки, машинки и т.д. На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, а затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек, то можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число. Если ребенок легко справляется с заданием из 10-12 и более игрушек, можно усложнить задачу, заменив игрушки на картинки с изображением предметов.

Еще один из вариантов усложнения задания: предложить ребенку запомнить последовательность расположения игрушек на столе (какая за какой стоит). Затем незаметно для ребенка две игрушки меняют местами и предлагают ему угадать, какая игрушка стоит не на своём месте.

«Запомни свое место»

Цель: развитие моторно - слуховой памяти.

В зале каждый ребенок запоминает „свое место". Например, у одного ребенка это место — угол, у другого — стул, у третьего — окно двери, у четвертого — центр зала и т. д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде ведущего „Место!" они разбегаются по своим местам.

Замечание: Команду ведущего можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки.