**Картотека коррекционно-развивающих игр**

**для обучающихся с ОВЗ начальной школы**

**1. *«Кто знает – продолжает».***

**2. *«Кто найдет, тот возьмет».***

**3. *«Кто больше знает?»***

**4. *«Повтори узор».***

**5. *«ЭВМ».***

**6.: *«Я знаю пять названий».***

**7. *«Запомни и выполни».***

**8. *«Расскажи сказку».***

**9. *«Шкафчики».***

**10. *«Магазин».***

**11. *«День рождения».***

**12. *«Фигуры из палочек №1».***

**13. *«Фигуры из палочек №2».***

**14. *«Представь себе …».***

**15. *«Найди связь или что общего?»***

**16. *«Подбери ключи».***

**17. *«Фокусники».***

**18. *«Не ошибись».***

**19. *«Кому что нужно?».***

**20. *«Геометрический мостик».***

**21. *«Без чего не бывает?».***

**22. *«Что сначала, что потом?»***

**23. *«Новоселье».***

**24. *«Что изменилось?».***

**25. *«Верь ушам, не верь глазам».***

**26. *«Звук заблудился».***

**27. *«Словесное дерево».***

**28. *«Что за звуки?»***

**29. *«Скажи наоборот».***

**30.  *«Угадай, кто ты?».***

***Коррекционные игры на развитие памяти детей. (+30 игр)***

**1. Игра «Что изменилось?»**

**2. Игра» Снежный ком».**

**3. Игра «Чудесный мешочек»**

**4. Игра «Что изменилось?»**

**5. Упражнение «Весёлые картинки»**

**6. Игра «Чудесные игрушки»**

**7. Игра «Волшебный мешок с подарками»**

**8. Игра «Запомни и назови»**

**9. Игра «Хитрые картинки»**

**10. Игра «Запомни и сосчитай»**

**11. Игра «Мишкины игрушки».**

**12. Игра «Весёлый зоопарк»**

**13. Игра «Запомни картинки»**

**14. Игра «Найди новые фигуры»**

**15. Игра «Каждую фигуру на своё место»**

**16. Игра «Дорисуй»**

**17. Игра «Нарисуй также»**

**18. Игра «Найди такую же картинку»**

**19. Игра «Парочки»**

**20. Упражнение «Собираем бусы»**

**21. Игра «Рисуем узоры»**

**22. Игры «Цифры потерялись»**

**23. «Играем со счётными палочками»**

**24. Игра "Я - фотоаппарат"**

**25. Упражнение« Рисование со слов»**

**26. Игра «Отгадай-ка!»**

**27. Игра «Пуговицы»**

**28. Игра «Дверная скважина»**

**29. Игра «Запомни порядок!»**

**30. Упражнение «Запоминай-ка»**

**31. Упражнение «Замоминай-ка»
32. «Игра в слова»**

**33. Игра «Парами»
34. Игра «Кукловоды»**

**1.Название игры: *«Кто знает – продолжает».***

Цель: Развивать слуховую память, быстроту мышления, слуховое внимание, расширять словарный запас детей.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Педагог начинает называть цепочку слов, относящихся к одной лексической теме, передавая ребёнку мяч. Ребёнок должен быстро определить, к какому обобщающему понятию нужно подбирать слова и продолжает цепочку слов.

Например: Тарелка, ложка, кувшин …. вилка, кастрюля, блюдце, нож и т.д. Игра продолжается до последнего названного предмета.

Усложнение: Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

**2.Название игры: *«Кто найдет, тот возьмет».***

Цель: Развивать память, внимание, умение выделять и запоминать характерные признаки предмета.

Оборудование: Любая игрушка с ярко выраженными признаками (форма, цвет, материал, размер, назначение).

Ход игры: Педагог говорит детям: «Гномик написал нам письмо, в котором сообщает, что дарит нам игрушку, но её нужно будет найти и узнать по описанию. Кто найдет, тот возьмет. Слушайте внимательно: игрушка маленькая, пластмассовая, розовая, с белыми полосками, похожа на скорлупку ореха, может плавать». Дети ходят по группе и сравнивают описание с увиденными предметами. Кто первый находит, тот играет с игрушкой.

В одной игре можно обыграть 4-5 игрушек. Хорошо, если ребёнок, когда найдет игрушку, то повторяет её словесное описание.

**3.Название игры: *«Кто больше знает?»***

Цель: Развивать слуховую память, речь, расширять знание детей о назначениях разных предметов.

Оборудование: Любые предметы обихода.

Ход игры:

1 Вариант:

Педагог показывает предмет детям и предлагает детям перечислить его назначения.

Например: Стакан – пить воду, измерять крупу, поливать цветы, поставить цветы ….

Верёвка – сушить бельё, скакать через неё, привязать, связать, подвязать, перегородить.

2 Вариант: Педагог называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка), а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

**4.Название игры: *«Повтори узор».***

Цель: Развитие памяти, логического мышления, произвольного внимания.

Оборудование: Чистый лист бумаги 13х10, карандаш.

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце».

**5.Название игры: *«ЭВМ».***

Цель: Развитие памяти, внимания, навыков устного счета.

Оборудование: Карточки с контурными геометрическими фигурами, соединенные стрелками, цифры.

Ход игры: Сейчас мы будем работать на ЭВМ (электронной вычислительной машине). Нужно выполнять действия, следуя по стрелкам и помня, что треугольник означает арифметическое действие «минус», а квадрат – «плюс». В треугольниках и квадратах стоят цифры, обозначающие, сколько нужно вычесть или прибавить.

Ответ подсчитывается и выставляется нужная цифра.

**6.Название игры: *«Я знаю пять названий».***

Цель: Развитие памяти, быстроты психомоторной реакции.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Играет 2-3 человека по очереди. Берётся мяч и отбивается о пол со словами: «Я знаю пять названий овощей: морковка – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять…». Игра продолжается, пока есть интерес и темы для перечислений (одежда, посуда, мебель, имена, школьные принадлежности… и т.д.)

**7.Название игры: *«Запомни и выполни».***

Цель: Развитие памяти (запоминание словесной инструкции), мелкой моторики.

Оборудование: Цветные карандаши, листы бумаги.

Ход игры: Задание читается медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

**8.Название игры: *«Расскажи сказку».***

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Мнемотаблицы к разным сказкам (такие же таблицы используем по стихотворениям.)

Ход игры:  Педагог читает детям сказку, кратко вспоминают прочитанное с помощью наводящих вопросов, затем предлагается мнемотаблица (опорные схематичные рисунки содержания сказки по порядку). Дети сначала с помощью педагога, затем самостоятельно пересказывают сказку. Предложить пересказ можно сразу, через час, день неделю, месяц, год …

**9.Название игры*: «Шкафчики».***

Цель: Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания.

Оборудование: «Шкафчики» с выдвижными ячейками (спичечные коробки склеить между собой боковыми сторонами от 3 до 10 штук в 1-2 ряда), мелкие фигурки из набора «Лего» или из яиц киндер-сюрпризов.

Ход игры: Педагог показывает детям «шкафчики», выдвигает ячейки и на глазок у них прячет 1 игрушку в любой «шкафчик».  «Шкафчик» убрать на несколько секунд, затем достать и предложить ребёнку найти игрушку, указав её месторасположение словом.

Примечание: Ячейки могут быть помечены этикетками разного цвета, картинками каких-либо предметов, цифрами, буквами, другими знаками или вообще без пометок.

Усложнение: 1) Постепенно прибавляется количество ячеек и количество игрушек, которых прячут.

2) Игрушки прячутся тайно, затем в словесной инструкции указывается их местонахождение: «Петрушка спрятался в ячейке справа от красной, а лошадка – между жёлтой и синей ячейкой и т.д.»

**10.Название игры: *«Магазин».***

Цель: Развитие слуховой памяти, обогащение словаря.

Оборудование: Атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин».

Ход игры: Педагог сначала играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и  запоминал, которое сам и дал.

Примечание: Для разнообразия названий покупок необходимо играть в магазины разных видов («Молоко»,  «Булочная», «Игрушки», «Одежда», и т.д.).

**11.Название игры: *«День рождения».***

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных навыков.

Оборудование: Разные куклы, мишки, зайцы …, чайная  посуда, кукольная мебель.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Даши сегодня День рождения и скоро к ней придут гости. По мере «прихода» гостей педагог знакомит ребёнка с их именами. Гости усаживаются за стол, начинается чаепитие. Ребёнок должен угощать (от имени именинницы) гостей, всё время называя их по имени. Игра постепенно усложняется за счёт увеличения количества гостей и изменения их имён.

**12.Название игры: *«Фигуры из палочек №1».***

Цель: Тренировка зрительной памяти, понимание и выполнение словесной инструкции.

Оборудование: счётные палочки.

Ход игры: Играют 2 человека. Сначала один раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв лист на 2-4 секунды, показывает своему товарищу полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается подсчитать количество использованных палочек . Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек «сфотографированную» в памяти фигуру. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположения спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями.

По мере повторения тренировки хорошо ещё добавить к увеличению количества палочек и их расположения  ещё и  цвет.

**13.Название игры: *«Фигуры из палочек №2».***

Цель: Тренировка слуховой памяти.

Оборудование: Счетные палочки.

Ход игры: Переходить к этому усложнённому варианту игры №2 можно только тогда, когда ребёнок удерживает в памяти расположение не менее 10 спичек.

Ребёнку даётся много спичек. Педагог называет слово, а задача ребёнка – выложить из спичек образ, который возникает у него от этого слова.

Например: Трактор может вызвать образ от ярко выраженного в этом слове звука (Р). Палочки можно класть в любом положении, ломать. Слова диктуются с паузой в 1 минуту. После того как закончили диктовать слово, дети должны по составленным ими спичечным картинкам- образам воспроизвести слова. Если ребёнок делает успехи, следует увеличивать скорость работы и количество слов.

**14.Название игры: *«Представь себе …».***

Цель: Развитие слуховой и ассоциативной памяти.

Оборудование: Карточка с фразами, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог произносит по очереди следующие фразы:

- Собака, виляющая хвостом;

- Молния в темноте;

- Капли, сверкающие на солнце;

- Лев, нападающий на антилопу;

- Пятно на твоей любимой юбке.

После каждой фразы ребёнку предлагается закрыть глаза и представить соответствующую картинку. Когда все фразы прозвучат, педагог предлагает воспроизвести эти фразы устно или изобразить в рисунке. Если ребёнок умеет писать, то записать. Количество фраз постепенно увеличивается.

**15.Название игры: *«Найди связь или что общего?»***

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Любые предметы быта 10-12 штук.

Ход игры: Педагог раскладывает предметы на столе, предлагая детям рассмотреть их внимательно и вспомнить, как они могут быть связаны между собой (сделаны из одного материала, величина, цвет, назначение, форма, вкус, запах и т.д.).

Например, мы взяли такие предметы: лейка, палочка, миска, помидор, огурец, баночка, полотенце, нож, ложка, линейка, веревочка, полиэтиленовый пакет.

Сразу необходимо дать установку на нахождение связи только к одному предмету или искать любые связи.

Например: - помидор и огурец – овощи;

                        - нож, ложка и миска – посуда и т.д.

2) Например, все связи необходимо привязать только к помидору:

Когда помидор рос, то мы рыхлили землю палочкой, измеряли рост линейкой, подвязывали его верёвочкой, поливали его из лейки, когда он вырос и покраснел, мы его сорвали, положили в полиэтиленовый пакет, принесли домой, помыли, вытерли полотенцем, порезали ножиком, сложили  в миску, добавили огурец,  ложкой из баночки взяли сметаны, и получился салат.

**16.Название игры: *«Подбери ключи».***

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Много разных ключей от замков (можно картонные копии) 20-30 штук.

Ход игры: На столе разбрасываются ключи, ребёнку предлагают запомнить 2-3 ключа, выбранные ведущим, затем ключи перемешиваются, а ребёнок ищет заданные ключи.

Усложнение: Когда дети освоят эту игру, то можно предлагать искать ключи на ощупь.

**17.Название игры: *«Фокусники».***

Цель: Развитие тактильной памяти, внимания.

Оборудование: Несколько листков разноцветного картона, отличающихся по фактуре.

Ход игры: Ребёнку предлагают лёгкими прикосновениями подушечек пальцев обследовать качество каждого листа картона и запомнить цвет каждого. Отвернувшись, на ощупь ребёнок отгадывает цвет картона. Начинать нужно с 3-4 картонок, постепенно увеличивая количество.

Усложнение: Можно предлагать листки картона, которые отличаются по запаху. При отгадывании (с закрытыми глазами) дети должны назвать и цвет картона.

**18.Название игры: *«Не ошибись».***

Цель: Развитие слуховой памяти, реакции на сигнал.

Оборудование: Барабан, металлофон, бубен.

Ход игры: Педагог обговаривает с детьми, что нужно делать, если услышат звук бубна, барабана, металлофона:

хлопают в ладоши;

встают и садятся;

поднимают руки вверх и т.д.

Дети запоминают установку, игра сначала идет в медленном темпе, затем ускоряется, и меняются установки.

**19.Название игры: *«Кому что нужно?».***

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Карточки с изображением людей разных профессий и орудий труда.

Ход игры: Педагог сообщает, что в гости к детям пришли люди разных профессий (доктор, учитель, строитель, пожарник, продавец, милиционер …и т.д.), а чтобы им приступить к работе, нужно каждому взять свои инструменты (орудия труда). Дети подбирают инструменты к каждой профессии, объясняя свой выбор.

**20.Название игры: *«Геометрический мостик».***

Цель: Развитие слуховой памяти, произвольного внимания.

Оборудование: Геометрические фигуры разных цветов, большого и маленького размеров, 2 обруча, Зайка.

Ход игры: Педагог кладёт один обруч в одном конце комнаты, а второй – в другом. В одном обруче сидит Зайка и плачет о том,  что ему никак не перебраться через речку на другой берег, где его домик. В другом обруче  - набор геометрических фигур 50-60 шт. Педагог предлагает построить мостик для Зайки, но есть одно условие для работы: «досточки» не должны быть подряд одного цвета, не должны встречаться треугольники. Постепенно задание усложняется за счет увеличения условий для строительства.

**21.Название игры: *«Без чего не бывает?».***

Цель: Развитие памяти, упражнять в назывании деталей разных предметов в родительном падеже.

Оборудование: Предметные картинки, карточка со списком названий предметов, животных, птиц.

Ход игры: Педагог задаёт всегда один вопрос: «Без чего не бывает …?» - затем показывает картинку (машины, самолеты, курицы и т. д.). Дети дают ответы: (Машины не бывает без колес, без руля, без мотора, без фар и т.д.). Когда дети хорошо будут справляться с ответами, тогда задание выполняется без картинок, а названия предметов усложняются.

**22.Название игры: *«Что сначала, что потом?»***

Цель: Развитие памяти, связной речи, словесно-логического мышления.

Оборудование: Набор сюжетных картинок (на один сюжет от 3 до 9 картинок с отображением последовательности событий). Каждая серия с каймой определённого цвета.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку по одной картинке найти остальные из серии и разложить их в логической последовательности действий изображённого. Дать рассмотреть 2-3 минуты и предложить по опорным картинкам составить рассказ. Чем больше картинок, тем длиннее рассказ.

**23.Название игры: *«Новоселье».***

Цель: Развитие зрительной памяти, ориентировки в пространстве.

Оборудование: План-схема расположения мебели в комнате, игрушечная мебель, кукла.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Насти теперь новый дом и ей нужно помочь расставить мебель. Сама она нарисовала план обстановки. Ребёнок либо с помощью взрослого, либо самостоятельно рассматривает схему, запоминает её за 2-3 минуты. Затем по памяти расставляет мебель так, как запомнил и сравнивает со схемой.

**24.Название игры: *«Что изменилось?».***

Цель: Тренировка зрительной памяти, ориентировка в пространстве.

Оборудование: Яркие картинки с несложным сюжетом с предметами, которые находятся в определенных местах и те же сюжетные картинки с 5-10 изменениями.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку рассмотреть картинку (при необходимости обговорить вслух о том, где находятся разные предметы, кто изображен, какой, что делает и т.д.), затем картинка переворачивается (на обратной стороне та же сюжетная картинка с 5-10 изменениями) и ребёнок находит изменения, сравнивая в речи с тем, как было и как стало.

Усложнение: Когда дети хорошо справляются, то картинки заменяем на определенный уголок комнаты (бытовая обстановка, сервированный стол, стеллаж с игрушками, уголок природы и т.д.)

**25.Название игры: *«Верь ушам, не верь глазам».***

Цель: Тренировка памяти (запоминание установки).

Оборудование: Карточки со схематическим изображением гимнаста в разных движениях.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, но немного необычно. Он говорит детям, что они должны слушать инструкцию  и смотреть на карточку с гимнастом одновременно. Если словесная инструкция не совпадёт с картинкой, то все равно нужно выполнять то задание, которое услышали.

Примечание: Эту игру можно проводить  с другой установкой: «Верь глазам, не верь ушам»,  тогда будет тренироваться зрительная память и внимание.

**26.Название игры: *«Звук заблудился».***

Цель: Развитие слуховой памяти, фонематического слуха.

Оборудование: Карточка подборки заданий.

Ход игры: Педагог говорит, что звук (Р) сегодня заблудился и не может найти свои слова, предлагает ему помочь: «Я буду называть слово, а вы меняйте всегда первый звук на звук (Р)».

Например: Хобот-робот (танец, забота, мычать, пугать, дубить, макеты, губка, пыжик, дом и т.д.). Или заблудился звук (ль) – мол-моль (пол, мыл, был, мел, ел, пыл, цел, дал и т.д.).

**27.Название игры: *«Словесное дерево».***

Цель: Развитие памяти, расширение словарного запаса, упражнение в словообразовании.

Оборудование: Силуэт дерева на ковролине, карточки в виде листиков (липучка с одной стороны, с другой – поверхность, на которой можно писать и стирать), маркер.

Ход игры: Педагог говорит:

*«Дерево словесное*

*Голое стоит*

*Дерево словесное*

*Слово говорит …»*

Называется слово (например «снег»)

*«Дерево просит*

*Листья собрать*

*Слова родные*

*Скорей подобрать …»*

Дети начинают называть слова-родственники к слову «снег» (снегопад, снеговик, снежинка, снегурочка, снегоход и т.д.).

Взрослый записывает на листиках слова и прикрепляет к дереву. Даётся установка, чтобы слова не повторялись. Чем больше слов подберут дети, тем пышнее будет крона дерева.

Можно листики собирать по лексическим темам («Посуда», «Мебель»), по подбору прилагательных или глаголов к существительному, со словами, начинающимися на определенный звук.

**28.Название игры: «Что за звуки?»**

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, речи (составление предложений).

Оборудование: Аудиозапись звуков природы, города и т.д. (короткие и конкретные).

Ход игры: Педагог предлагает попутешествовать по миру и узнавать звуки, которые будут слышать. Включается аудиозапись, дети внимательно слушают, узнают, называют полным предложением. Сначала называют после каждого фрагмента, затем прослушивают несколько отрывков и называют их по порядку или те, которые запомнили. Количество фрагментов постепенно увеличивается и усложняется. Если сначала даётся шум воды, гул мотора, щебет птиц, стук молотка, то потом уже предлагается фырканье ежа, рёв моржа и т.д. Содержание  предлагаемых фрагментов звуков основывается на полученных знаниях, на имеющемся опыте детей.

**29.Название игры: «Скажи наоборот».**

Цель: Развитие образной памяти, речи.

Оборудование: Карточка с перечнем слов, к которым нужно подбирать анонимы, мяч.

Ход игры: Педагог бросает мяч ребёнку со словом (например «низкий»), ребёнок ловит мяч и с противоположным по значению словом («высокий») возвращает мяч педагогу. Игра продолжается до тех пор, пока есть интерес и запас слов.

**30.Название игры: «Угадай, кто ты?».**

Цель: Тренировка памяти, внимания, умение задавать поисковые вопросы.

Оборудование: Шапочки (животных, овощей, фруктов).

Ход игры: Педагог закрывает глаза, ребёнок одевает ему любую шапочку на голову (например «зайца»). Педагог поисковыми вопросами должен узнать кто он.

- Я живое существо или нет?       - Да

- Я большое или маленькое?        - Маленькое

- Я живу в лесу или дома?            - В лесу

- У меня перья или мех?               - Мех

- Я зимой сплю?                            - Нет

- Я линяю?                                     - Да

- У меня уши, какие?                     - Длинные

- Чем я питаюсь?                        - Корой, травой

- Я – Заяц?                                   - Да.

Затем педагог меняется ролями  с ребёнком.

**31.Игра «Что изменилось?»**

Положить перед ребенком 5-6 игрушек и попросить его запомнить игрушки и их расположение, затем пусть он отвернется или закроет глаза. Переставить или убрать 1-2 игрушки, ребенок должен отгадать. Затем поменяться местами. Со временем можно увеличить количество игрушек. Прочитать предложение, ребенок должен пересказать. Прочитать второе предложение и так же пересказать.

**32.Игра «Снежный ком».**

-Я собираюсь варить суп и в кастрюлю налью воду. — Я налью воду и положу мясо. — Я налью воду, положу мясо и картошку. И т. д. Я поеду отдыхать и в чемодан положу халат. — Я в чемодан положу халат и тапочки. — Я в чемодан положу халат, тапочки и купальник. И т. д. У меня есть машина (кукла). У меня есть новая машина. У меня есть новая красивая машина.  И т. д.

**33.Игра «Чудесный мешочек»**

В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки. «Делай, как я». На первом этапе взрослый становится за спиной ребенка и проделывает несколько манипуляций с его телом — поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и так далее, а потом просит малыша повторить эти движения. На втором, более сложном этапе, взрослый сам делает несколько движений, а ребенок повторяет их, потом малыш совершает свои движения, а взрослый повторяет за ним. «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака.

**34.Игра «Что изменилось?»**

Оборудование: две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями.

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.

35.**Упражнение** **«Весёлые картинки»**

Оборудование: сюжетная картинка .

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.

**36.Игра «Чудесные игрушки»**

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

**37.Игра «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.
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.

**38**.**Игра «Запомни и назови»**

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

**39**.**Игра «Хитрые картинки»**

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

**40.Игра «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 .

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.

**41**.**Игра «Мишкины игрушки».**

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

**42.Игра «Весёлый зоопарк»**

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

**43**.**Игра «Запомни картинки»**

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

**44**.**Игра «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 .
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.

45.**Игра «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
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.

**46.Игра «Дорисуй»**

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

**47.Игра «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.
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.

48.**Игра «Найди такую же картинку»**

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

**49.Игра «Парочки»**

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

**50.Упражнение** **«Собираем бусы»**

Оборудование: карточка, на которой нарисованы бусы из геометрических фигур.

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

**51.Игра «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.
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.

**52.Игры «Цифры потерялись»**

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

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

**53.«Играем со счётными палочками»**

Оборудование: набор счётных палочек, образцы фигур .

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.

**54.Игра "Я - фотоаппарат"**

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

**55.Упражнение« Рисование со слов»**

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

**56.Игра «Отгадай-ка!»**

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

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.

**57.Игра «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.

**58.Игра «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.

59.**Игра «Запомни порядок!»**

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.

**60.Упражнение «Запоминай-ка»**

Вам предварительно нужно заготовить две картинки: на первой – хорошо известный ребенку предмет, на второй – тот же предмет, но с несколькими отсутствующими деталями. Ребенку сперва надо показать первую картинку на 30 секунд, чтобы он все хорошенько рассмотрел и запомнил. Потом по второй картинке малыш должен назвать, что именно изменилось.

**61.Упражнение «Запоминай-ка»**
Взрослый говорит, что будет называть различные слова. Ребенок должен мысленно представлять их и описывать словами внешний вид, свойства или действия с этими предметами. Например, [мыло](http://vzabote12.ru/4-sovetyi-po-vyiboru-detskih-tovarov/dlya-samyih-schastlivyih-malyishey/kak-vyibrat-myilo-dlya-rebenka) – душистое, скользкое, может щипать глазки, когда купаемся.

**62.«Игра в слова»**

Нужно задать ребенку слово, а ребенок должен постараться перечислить все слова-ассоциации, которые сможет придумать, представляя себе это понятие. Например, взрослый говорит «грузовик». Малыш смело может назвать такие ассоциации: водитель, [дорога](http://vzabote12.ru/3-nashi-deti/8-zdorove-i-bolezni/zdorove-malyisha/puteshestvie-s-rebenkom-pitanie-v-doroge), песок, колесо. Взрослому нужно помогать ребенку сказать побольше таких слов.

**63.Игра «Парами»**
Взрослый называет понятия парами (или показывает заготовленные карточки со словами). Причем естественных, логичных связей между предметами нет. Примерные пары слов: стол-кошка, цветок-стакан, компот-ковер, велосипед-балкон, футболка-дождь. И ставит ребенку такую задачу: «Представь мысленно эти два предмета. Подумай, есть ли что-нибудь, что может их связывать? Используй свое воображение и говори все, что приходит на ум». В случае с последней парой слов «футболка-дождь» можно представить такую картину: на прогулке детей застал дождь, их футболки и шорты промокли, и мама дома дала им сухую одежду, чтобы переодеться. Для выполнения этого упражнения можно дать ребенку [карандаши](http://vzabote12.ru/3-nashi-deti/4-obshhee-razvitie-rebenka/lyubimyiy-tsvet-rebenka-chto-on-znachit) и альбом, чтобы все это [нарисовать](http://vzabote12.ru/nashi-deti/2-ot-goda-do-treh/nachinat-risovat-s-rebenkom-chem-ranshe-tem-luchshe).

**64.Игра «Кукловоды»**

К этому упражнению лучше привлечь группу ребятишек. Взрослый (или один из детей) выполняет роль «кукловода». Желающего поучаствовать ребенка с завязанными глазами нужно провести по несложному маршруту – или в одной комнате, или по всему дому, или на детской площадке. При этом ведущий должен молчать и только придерживать ребенка за плечи. «Кукла» делает, например, 2 шага вперед, приседает, 3 шага назад, подпрыгивает, стает на одной ножке..