МДОУ «Детский сад № 69»

**Картотека игр и упражнений на развитие памяти**

Подготовила учитель-дефектолог: Данилина С.А.

**Упражнение «Запоминаем слова»**

**Цель:** развитие слуховой механической памяти

**Возраст**: с 4 лет и старше

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.

**Игра «Слушаем и рисуем»**

**Цель:** развить слуховую память и внимание.

**Задание:** Прослушай стихотворение и по памяти нарисуй те предметы, о которых в нем говорится.

Матрешек будем рисовать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Всех больше первая матрешка:

Зеленый сарафан, кокошник.

За ней сестра – вторая,

В желтом платье выступает.

Третья меньше второй:

Сарафанчик голубой.

У четвертой матрешки

Рост поменьше немножко,

Сарафанчик синий,

Яркий и красивый.

Пятая матрешка –

В красненькой одежке.

Всех запомнить постарайся,

За рисунок принимайся!

**Игра: «Прогулка в картинках»**

**Цель:** развить зрительную и слуховую память, внимание, восприятие и воображение ребенка.

**Ход игры:** во время прогулки на улице обращайте внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, витрины магазинов, побеседуйте с ребенком о том, зачем это все нужно.

По возвращении домой попросите ребенка нарисовать то, что запомнил. На каждой прогулке ребенок с помощью взрослых может узнать для себя что-то новое. Эту игру можно проводить регулярно, знакомя ребенка с деревьями, цветами и т.д.

**Игра: «Разрезные картинки»**

**Цель:** развить зрительную память, восприятие.

**Оборудование:** 2 картинки. Одна целая, другая – разрезная по линиям.

**Ход:** предложите ребенку собрать картинку, используя образец. Затем образец нужно убрать, а ребенка попросить собрать картинку по памяти.

**Игра: «Какой игрушки не хватает?»**

**Цель:** развить зрительную память и внимание.

**Ход:** поставьте перед ребенком на 15-20 секунд 5 игрушек. Затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну игрушку. Спросите ребенка: «Какой игрушки не хватает?» игру можно усложнить.

- увеличив количество игрушек;

- ничего не убирая, только менять местами;

Игрушки могут быть следующие: заяц, попугай, медведь, собака, корова.

**Игра: «Повторяй за мной!»**

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Ход:** Для этой игры тебе понадобятся кубики или конструктор. Из набора 2–3 кубиков (кубики разные, наборы у вас одинаковые). Составить какую-нибудь комбинацию. Задача ребенка – как можно быстрее и правильнее воспроизвести увиденное из своих кубиков.

**Игра: «Волшебный мешочек»**

**Цель:** тактильная память.

**Ход:** Для этой игры понадобятся полотняный мешочек и несколько разных на ощупь мелких предметов (кубик, игрушка, ключ, яйцо от «киндера», моток ниток и т. д.). Все это малыш должен сам сложить в мешочек (в более старшем возрасте мешочек ему нужно давать уже наполненным), а потом, засунув руку внутрь, не глядя определить, что за вещь у него в руках.

**Игра: «Тайничок»**

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Ход:** Нужна будет большая коробка, ее лучше расположить в укромном уголке игровой. При малыше выбрать несколько игрушек и поместить их в тайник. Закрыть коробку чем-нибудь непрозрачным и просишь ребенка назвать игрушки, которые спрятались в «убежище». Если называет правильно, роли меняются, теперь угадывать должен взрослый.

**Игра: «Магазин»**

**Цель:** развитие слуховой памяти.

**Ход:** Посылая малыша в магазин, перечисляешь ему список покупок. Начинаешь с двух-четырех пунктов. Ребенок бежит и «покупает» все необходимое. Если запомнил правильно, вы меняетесь ролями. Постепенно список покупок можно расширять до десяти предметов.

**Игра: «Свет, зажгись»**

**Цель:** Развитие памяти на события.

**Дидактический материал:** Настольная лампа.

**Ход:** Психолог, со словами: “Свет, зажгись!”, включает настольную лампу. При зажженной лампе психолог рассказывает любой детский стих или поет песенку. Затем психолог говорит: “Свет, погасни!” - и выключает лампу. После этого нужно приложить палец ко рту и сказать ребенку: “Нужно помолчать”. Далее нужно снова включить лампу со словами: “Свет, зажгись!”. Игру повторить 4-5 раз.

**Игра: «Кто не на месте?»**

**Цель:** развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

**Дидактический материал:** 10 небольших игрушечных животных.

**Ход:** Игрушки выставляются перед ребенком на столе в один ряд. Психолог предлагает ребенку запомнить, кто на каком месте находится. Затем ребенок отворачивается, а психолог переставляет местами две игрушки. После чего ребенок отвечает на вопрос: “Кто не на месте?”. (Игра проводится 5-6 раз).

**Игра: «Запомни движения»**

**Цель:** Развивать моторно-слуховую память.

**Ход:** Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

**Игра: «Опиши друга»**

**Цель:** развивать зрительную память, связную речь, эмпатию, групповую сплоченность.

**Ход.** Дети разбиваются по парам.

1-й вариант: один ребенок смотрит в бинокль и описывает товарища,

2-й вариант: в течение 2—3 секунд дети смотрят друг на друга, затем поворачиваются спиной и описывают друг друга.

**Игра: «Каждой вещи - своё место»**

**Цель:** развитие долгосрочной памяти.

**Материал:** вещи, покупки.

**Ход:** вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется.

Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?

**Игра: «Пряталки»**

**Цель:** развитие зрительной памяти, произвольного внимания.

**Материал:** 4-6 пластиковых стаканчиков из-под йогурта, сметаны.

**Ход:** на глазах у ребенка положите под один из перевернутых стаканчиков любую мелкую игрушку или фасоль, пуговичку и т. п. Секунд через 15 попросите ребенка найти стаканчик с игрушкой.

Сначала он будет поднимать все стаканчики подряд, через некоторое время он будет находить игрушку, сделав только две попытки. А затем он обязательно сразу поднимет тот стаканчик, под которым лежит игрушка. Не спешите, у него все получится.

Закрепляем: на прогулке можно положить камешки 1-2 штуки под перевернутые формочки.

Усложняем: увеличьте количество стаканчиков и спрятанных игрушек. Можно поменяться ролями, пусть ребенок прячет игрушки, вы ищите их. А если вы их не найдете, то ребенок с удовольствием вам поможет.

**Игра: «Карлсон расшалился»**

**Цель:** развитие зрительной краткосрочной памяти.

**Материал:** игрушки.

**Ход:** поставьте на стол 3-4 игрушки. Предложите ребенку рассматривать их в течение одной минуты и запомнить их расположение. Затем перемешайте игрушки, сказав, что это Карлсон расшалился: все перемешал и улетел. Но он обещал вернуться. Ребенок должен все игрушки поставить на место так, как они стояли вначале.

Закрепляем: в такую игру можно играть каждый день по 5-10 минут, меняя игрушки.

Усложняем: если ребенок справляется с заданием, то можно увеличивать количество игрушек до 6-8 штук. Можно убирать их со стола по 1-2 штуки сразу.

**Игра: «Запоминай-ка»**

**Цель**: развитие зрительной краткосрочной памяти, образное мышление.

**Материал**: предметные картинки.

**Ход:** разложите перед ребенком 5-6 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз.

А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь.

Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.

Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше. Предложите ребенку каждую картинку представить, закрыв глаза.

**Игра: «Повторяй-ка»**

**Цель:** развитие зрительной памяти, мелкой моторики.

**Материал:** карандаш, бумага.

**Ход**: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать узор в течение 1-2 минут, затем вы прячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же.

Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д.

Усложняем: постройте дом из кубиков: основание - куб, стены - кубики разного цвета, призма - крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.

**Игра: «Узор из пуговиц»**

**Цель:** развитие зрительной памяти, произвольного внимания.

**Материал:** пуговицы, счетные палочки.

**Ход:** выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему.

Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка.

Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т. д.

**Игра: «Помнишь ли ты?»**

**Цель**: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

**Ход:** Предложить ребенку перечислить мебель, которая стоит у бабушки в гостиной. Или вспомнить, что находится во дворе детского сада. Для описания можно использовать любые объекты или действия, например: «Помнишь ли ты, что делал клоун в цирке (дедушка на даче и т. п.)», «Можешь ли ты сказать мне, чем наш дом отличается от соседнего?»

**Игра: «Я скажу, а ты - запомни»**

**Цель:** развитие памяти, внимания, наблюдательности.

**Ход:** Предложить ребенку повторить те предметы, которые будут перечислены. Начинать следует с небольшого количества предметов. На первых занятиях можно группировать объекты по темам, например: перечислять предметы посуды, мебели и т. п. В дальнейшем можно увеличивать количество перечисляемых предметов, добавлять вещи из разных смысловых групп: дерево, ствол, ветка; дом, стена окно, дверь; диван, стол, кресло, чашка, мяч и т. п.

**Игра: «Сделай, как я!»**

**Цель:** развитие памяти и внимания.

**Материал:** счётные палочки.

**Ход**: Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6палочек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество палочек постепенно увеличивается до 12-15. Можно использовать не только счетные палочки, но и пуговицы, геометрические фигуры, карандаши и т.д.

**Игра: «Пуговица»**

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

**Материал**: игровое поле, пуговицы.

**Ход:** Играют 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. Начинающий 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.

**Игра: «Запомни точки»**

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

**Ход:** Вывешиваются плакаты и предлагается задание - внимательно рассмотреть и запомнить расположение точек. Затем эти плакаты убираются, и дети по памяти воспроизводят увиденное.

**Игра: «Радио»**

**Цель:** формирование умения детей по памяти рассказывать об особенностях одежды детей своей группы, отгадывать по описанию товарищей; развивать память, активизировать речь детей.

**Ход:** Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Сначала я буду диктором. Закрою глаза и по памяти опишу ребенка нашей группы. Слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?

Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас» - говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалочки.

**Игра: «Запомни картинки»**

**Цель:** развитие памяти и внимания.

**Материал:** карточки со следующими картинками: перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин.

**Ход:** Ребенку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать и с несколькими детьми, и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто больше предметов запомнил.

**Игра: «Художественный салон»**

**Цель:** формирование умения описывать выбранный предмет, развивать память, сосредоточенность, речь.

**Материал**: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

**Ход:** Предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие – «покупатели». Они выбирают предмет покупки, запоминают и точно по памяти описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?». Когда «продавец» определит, что это за предмет, он продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатели» меняются ролями.

**Игра: «Я положил в мешок»**

**Цель:** развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

**Ход игры:** в эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок, на прогулке.

Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

**Игра: «Круг, треугольник и квадрат»**

**Цель:** развитие осязательной памяти.

**Материал:** геометрические фигуры круг, треугольник и квадрат, вырезанные из твердой бумаги или картона и разделенные на несколько частей.

**Ход:** 1. Ребенок собирает из частей круг, треугольник и квадрат. Если задача решена, то можно двигаться дальше.

2.«Закрой глаза и собери из частей сначала круг, затем - треугольник и квадрат». Расскажи, какую фигуру тебе было легче собирать. Как ты думаешь, почему ты быстрее собрал круг, нежели квадрат? Ты старался как-нибудь запомнить те части, из которых ты собирал фигуры? Расскажи, как ты запоминал эти части?

**Игра: «Воспроизведение рассказа»**

**Цель:** развития смысловой памяти.

**Ход:** Для детей дошкольного возраста можно предложить следующие варианты рассказов для запоминания:

Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Жил-был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро-быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

Жила-была девочка Зоя. Построила Зоя из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала его катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кроватку и дала ему лекарство.

Детям рассказ зачитывается. Затем ребенка просят воспроизвести прослушанное как можно ближе к тексту.

При воспроизведении рассказа обязательно обратить внимание на точность воспроизведения, последовательность событий. Очень важно, чтобы ребенок понял смысл рассказа. Если ребенок с рассказом не справляется, следует задавать ему вопросы. Например, к первому рассказу:

Что подарила мама детям?

Как играли дети?

Почему они перестали играть?

Кого позвали дети и зачем?

**Игра: «Запахи и звуки»**

**Цель:** развитие обонятельной и осязательной памяти.

**Ход:** Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

**Игра: «Вкус и запах»**

**Цель:** развитие обонятельной памяти.

**Ход:** 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.

Какого цвета апельсин?

Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

**Игра: «Запоминаем вместе»**

**Цель:** развитие слуховой памяти.

**Ход:** 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.

**Игра: «Вспомни пару»**

**Цель:** развитие смысловой памяти

**Ход**: Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: 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.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

**Игра: «Пары картинок»**

**Цель:** развитие смысловой памяти

**Ход:** Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те которые убраны.

**Варианты рассказов для запоминания.**

**Цель:** развитие слуховой памяти.

**Ход:** № 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Туту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

**Игра: «Запомни картинки»**

**Цель:** развития зрительной памяти.

**Ход:** Ребенку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету.

Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать и с несколькими детьми, и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто больше предметов запомнил.

Для проведения игры можно порекомендовать карточки с следующими предметами: перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин.

В приложении помещены готовые карточки для проведения игры, их надо разрезать и наклеить на картон.

**Игра: «Рука все помнит»**

**Цель:** развитие сенсорной памяти.

**Ход**: Ведущий раскладывает на столе 6-10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20-30 секунд. Он завязывает глаза одному из играющих, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения. При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием правильно, ему предлагают поменять местами следующие два предмета и т.д. Победит тот, кто сумеет переложить большее количество предметов и т. д.