**Дитячі ігри на розвиток пам'яті**

###  http://www.sadochok.org/images/level1.gifМагазин

Запропонуйте дитині “піти в магазин” і купити необхідні предмети, назви яких потрібно запам'ятати. Починати слід з 2-3 предметів

###  http://www.sadochok.org/images/level1.gifЧарівна торбинка

Покладіть в непрозору торбинку 10-12 іграшок, добре знайомих дитині (фігурки тварин, машинки, різні предмети). По одній виймайте іграшки і розповідайте про їх призначення, виставте всі іграшки в ряд, щоб малюк міг добре роздивитись. Покладіть іграшки до торбинки та запросіть малюка назвати іграшку, що є в торбинці і розповісти, як з нею можна гратися. Потім пограйтесь цими іграшками з дитиною.

###  http://www.sadochok.org/images/level1.gifУ бабусі в селі

Запропонуйте послухати розповідь дівчинки Олі, яка гостювала в селі у бабусі:  
"Прокинулась Оля в бабусиній хатці вранці, а бабусі немає. Вийшла вона на подвір'я, а там гуртом зібралися кури, що клювали пшеницю. Їх загукував голосистий півень, мама-квочка з курчатами греблися у травичці. Качки, наївшись, йшли до водички. Бабуся видоїла корівку й несла молоко в дійничці, а за нею біг котик і просив молочка. Песик Жук охороняв це велике господарство."  
Розкладіть малюнки з зображенням тварин і запросіть вибрати тих, про кого розповідала Оля.  
Змінюйте розповідь і малюнки.

###  http://www.sadochok.org/images/level2.gifПовтори за мною

Кінцем олівця вистучіть по столу певний ритм. Ритмічна фраза має бути короткою та чіткою. Запропонуйте дитині повторити ритм

###  http://www.sadochok.org/images/level2.gifДень народження зайчика

У зайчика Вухастика сьогодні день народження! До нього прийшли гості! Зайчиком буде ваш малюк, а гостями - його іграшки. Назвіть 5-8 іграшок по іменам і розсадіть за столом - чаювати. А "зайчик" пригощає гостей чаєм, нащиваючи кожного гостя по імені. Кількість гостей можна збільшувати.

###  http://www.sadochok.org/images/level2.gifПовтори одне за одним

Грають 3-4 дитини. Першому гравцю треба назвати будь-яке слово, він його повторює і додає до нього своє. Друга дитина повторює по порядку всі слова і додає до них своє і т.д. Той, хто помиляється, вибуває з гри. Чим більше дітей, тим веселіша, але й складніша гра.

###  http://www.sadochok.org/images/level2.gifЩо змінилося?

Розкладіть на столі 5-6 предметів, які не пов'язані між собою, які неможливо згрупувати: м'ячик, книга, тарілка, молоток,груша, вазочка. Запропонуйте дитині запам'ятати, що де лежить. Коли дитина відвернеться, поміняйте місцями 2-3 предмети, а потім запитайте: "Що змінилося?"  
Для ускладнення збільшуйте кількість предметів.

###  http://www.sadochok.org/images/level2.gifДе чий портрет?

Підготуйте 5 різнокольорових карток із наклеєними зображеннями людей: немовляти, дівчинки, юнака, жінки, діда; і 5 таких же пустих карток. Запропонуйте дитині запам'ятати картки із зображеннями, час запам'ятовування - 10 секунд. Через кілька хвилин покажіть дитині пусті картки і попросіть СКАЗАТИ, та картці якого кольору був той чи інший портрет.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifСлухай та виконуй

Назвіть кілька дій, не показуючи їх, і запропонуйте дитині відтворити ці дії в тий послідовності, у якій вони були названі.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifХудожник

Ваш малюк буде "художником", а ви - "замовником". Художник уважно дивиться на свого замовника, потім відвертається і по пам'яті описує зовнішність замовника. Якщо "художник" повільно виконує завдання, натякніть йому запитанням: "Яке в мене волосся? Які очі? У що одягнута?" Треба вчити підкреслівати гарні риси, забороняється промовляти образливі вислови, що вказують на якісь фізичні недоліки.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifЗапам'ятай рух

Покажіть дитині рух, що складається з 3-4 дій. Малюк має повторити ці дії - спочатку в порядку, в якому вони були показані, а потім - у зворотньому.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifРозвідники

Варіант I. Потрібно обрати "розвідника" і "командира". Всі інші діти - "загін".  
У кімнаті хаотично розставлені стільці. "Розвідник" проходить поміж стільців із різних боків. "Командир" спостерігає за діями "розвідника". Потім він проводить "загін" тим шляхом, якиу показав "розвідник". Далі вже другий "розвідник" прокладає новий шлях, і наступний "командир" повторює його.  
  
Варіант ІІ. У цілому гра проходить так само, тільки "командир" веде "загін" із того місця, на якому закінчив свій шлях "розвідник", і в те місце, з якого "розвідник" вийшов.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifПари картинок

Потрібні пари картинок, пов'язаних одна з одною за змістом. Розкласти їх попарно, наприклад: олівець - альбом, вишня - малина, книжка - окуляри, дерево - ліс. Закрийте один ряд, коли малюк підтвердить, що запам'ятав, але обов'язково попередьте, що закриєте, і треба буде згадати його, користуючись другим.  
Якщо дитина легко справляється із завданням, ускладніть його, поступово збільшуючи кількість пар картинок, скорочуючи час розглядання картинок, віддаляючи зв'язок між картинками.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifЗменшилося чи додалося?

Потрібні групи по 3-4 картки із зображеннями, пов'язаними одне з одним за змістом: дерев, тварин, одягу тощо. Розклаіть їх впереміш. Запросіть дитину уважно подивитись і запам'ятати. Потім попросіть відвернутись і заберіть 4-5 картинок, які стосуються як мінімум трьох різних груп. Нехай малюк подивиться і визначіть, яких картинок не вистачає.  
В іншому варіанті можна не лише забрати картинки, але й додати нові, або ж одночасно одні забрати, а інші додати. Можна ускладнити завдання - не попереджувати про свої дії.

###  http://www.sadochok.org/images/level3.gifКартинка допомогає слову

Візьміть 10 картинок і підберіть до них по слову, пов'язаному з картинкою за змістом. Розкладіть їх впереміш. Запросіть дитину уважно подивитись і запам'ятати. Потім попросіть відвернутись і заберіть 4-5 картинок, які стосуються як мінімум трьох різних груп. Нехай малюк подивиться і визначіть, яких картинок не вистачає.  
В іншому варіанті можна не лише забрати картинки, але й додати нові, або ж одночасно одні забрати, а інші додати. Можна ускладнити завдання - не попереджувати про свої дії.