**Игры на развитие памяти у детей 3-4 лет**



**Развивающие игры на развитие памяти у детей младшего дошкольного возраста**

**Я начну, а ты продолжи**

❀ Ведущий выбирает наиболее популярные детские стихи, прибаутки, народные сказки. Для этого подойдут любимые всеми стихи Агнии Барто, Ирины Токмаковой, Гайды Лагздынь и т. д.

❀ Сначала ведущий вместе с ребенком или с группой детей повторяет стихотворение, а затем произносит первую фразу, ребенок должен произнести вторую строчку, взрослый третью и т. д.

❀ Пример:

Это что за Грохотало (произносит ведущий) В черном небе хохотало? (произносит ребенок) Отдохнуло и опять (произносит ведущий) Стало страшно грохотать?\* (произносит ребенок)

❀ С помощью этой незатейливой игры можно разучивать с ребенком стихотворения разной сложности, начиная от детского цикла Даниила Хармса и заканчивая лирикой Сергея Есенина.

**Запомни, как я это сказал**

*Игра развивает слуховую память*

❀ Ведущий произносит строчку из известного детям стихотворения.

❀ Ребенок должен повторить ее. Затем ведущий произносит эту же строчку, но с какой-нибудь смешной интонацией. Просит ребенка повторить слова в той же манере, что и он. Если у малыша не получается, то повторяет фразу сначала вместе с ним, добиваясь нужного результата.

❀ Лучше выбирать диаметрально противоположные манеры. Можно включить воображение и призвать на помощь лесных обитателей: вот так говорит мышка, а так медведь, вот так говорит лисичка, а так хомячок.

❀ Игра получается веселой, позволяет немного подурачиться, проявить свои театральные способности. Сближает родителей и детей.

**Дружно хлопаем в ладоши**

*Эта игра тренирует умение слушать, концентрироваться и быстро реагировать на поставленную задачу*

❀ Ведущий хлопает в ладоши. Сначала один раз, затем три и т. д. Дети должны внимательно послушать, сосчитать и хлопнуть нужное количество раз.

❀ После того, как ребенок освоил простую манеру, можно усложнить игру введением череды хлопков. Раз (пауза) два (пауза) раз (конец). И т. д.

**Кошечка, мяукни!**

❀ В эту игру должны играть дети, которые давно знакомы друг с другом.

❀ С помощью считалки выбирают ребенка, который будет водящим. Его сажают на стул спиной к остальным детям. Затем взрослый подводит к сидящему «кошечку», которая начинает мяукать. Водящий должен угадать, кто это.

**Тихие жмурки**

*Необходимый инвентарь:* разные предметы небольшого размера — кубик, ложка, игрушки, книжка, мяч и т. д.; платки или шарфы.

❀ Предметы рассыпаются по полу. Игроки внимательно смотрят на игровое поле, запоминая их расположение. Затем взрослый завязывает всем глаза. Нужно вспомнить и собрать как можно больше предметов в свою корзину.

❀ Играть можно парами. В этом случае «зрячий» должен руководить действиями напарника.

❀ Еще один способ усложнить игру: попросить игроков собирать предметы одного характера (игрушки или посуду).

**Карты**

*Необходимый инвентарь:* парные картинки с одинаковой оборотной стороной (можно просто белой) или две колоды игральных карт.

❀ Число игроков от 2 до 4. Картинки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх, игроки по очереди переворачивают по две картинки — если они совпадают, игрок забирает их себе, если нет, то кладет на место. Надо собрать как можно больше пар картинок.

**Домики и гномики**

*Игра способствует развитию внимания и реакции*

*Необходимый инвентар*ь: мелки.

❀ На игровом поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков.

❀ С помощью считалки выбирается водящий. Он обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, при этом рассказывая, куда их ведет:

Жили-были гномики,

были у них домики.

Пошли гномики гулять,

грибы-ягоды искать.

❀ Забирая каждого нового игрока, ведущий называет его имя: «Гномик Саша, гномик Маша и т. д.».

А тропинка все петляла,

В лес дремучий убегала,

Испугались гномики,

Что потеряли домики.

❀ Ведущий водит «гномиков» цепочкой по дорожкам, уводя их подальше от своих домиков.

Солнце село на макушки

Спать отправилась кукушка,

Но все искали гномики

Свои родные домики.

❀ Неожиданно ведущий должен произнести: «По домам!», все бросаются обратно на игровую площадку. Тот, кому не достался домик, становится ведущим.

**Тренировка памяти**

❀ На столе раскладываются пять-шесть небольших предметов, например игрушечный автомобиль, конфетка, карандаш, точилка, расческа, ложка. В течение короткого времени ребенок запоминает предметы. Затем предметы закрываются.

❀ Ребенок должен по памяти повторить, какие предметы находились на столе.

❀ После этого можно поменяться ролями.

**Потерявшаяся игрушка**

*Игра поможет малышу в развитии памяти и внимания, умения сосредоточиваться*

❀ Подберите для игры пять-шесть небольших игрушек. Поставьте их на столе и предложите ребенку запомнить их, а затем на несколько секунд закрыть глаза. В это время уберите одну из игрушек, после чего просите ребенка называть ту игрушку, которая отсутствует. Если он ответил правильно, то поменяйтесь ролями.

❀ В случае если ребенку трудно запомнить сразу пять- шесть игрушек, начните игру с трех-четырех, постепенно увеличивая их количество.

❀ Если ребенок легко справляется с заданием, тогда усложните задачу, заменив игрушки на картинки с изображением предметов (например, из детского лото).

❀ Еще вариант усложнения: предложите ребенку запомнить последовательность расположения игрушек на столе (какая за какой стоит), а когда он закроет глаза, поменяйте две-три игрушки местами. Попросите угадать, какая игрушка стоит не на своем месте.

**А где нарисована кошка?**

*Необходимый инвентарь:* большие карточки с изображением животных.

❀ Расклейте карточки на стенах комнаты, на шкафу, на диване и т. д. Запустите детей, позвольте им внимательно осмотреть комнату и запомнить, где расположены карточки.

❀ Затем называйте разных животных, дети должны вспоминать, где они видели карточку с изображением того или иного животного.

**Магазин**

❀ Эта игра отлично подходит для развития памяти, навыков счета и диалоговой речи. Вы можете отправить ребенка в «магазин», дав ему задание купить определенные продукты. Начинать нужно с одного-двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти.

❀ В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: «Булочная», «Гастроном», «Игрушки» и т. д. Можно «продавать» геометрические фигуры, например, зеленые квадраты, красные треугольники, желтые овалы; кубы, пирамиды, цилиндры и т. п.

❀ Можно сделать надписи: «Магазин», названия отделов, нарисовать ценники товаров.

❀ «Продавец» должен разложить «товар» по полочкам, поставить ценники в соответствии с товаром (в этом ему активно должны помогать взрослые, чтобы соотнести цену с товаром), посчитать количество товара (можно и с помощью счетных палочек).

❀ Вот несколько вариантов игры:

❀ 1. «Прием товара». Ребенок-продавец, мама (папа)-поставщик. Поставщик привозит новый товар, продавец принимает, пересчитывает, расставляет по полочкам, договаривается о поставках таким образом, чтобы товара было равное количество, т. е. надо подсчитать разницу.

2. Ребенок-продавец, родитель-покупатель. Тут все ясно. Желательно называть разное количество товара. Можно усложнить задачу: «Нет, я перепутала, мне надо не три карандаша и пять книжек, а пять книжек и семь карандашей». Ребенок считает сумму, получает деньги, дает сдачу.

3. Ребенок-покупатель, родитель-родитель. Мама посылает ребенка «в магазин». Например: «Купи, пожалуйста, четыре книжки, два медвежонка и три карандаша: красный, синий и зеленый».

4. «Переучет» (этот вариант игры для более старшего возраста, но начинать играть можно и сейчас). Подсчитать остаток товара, сравнить с записанным ранее товаром и подсчитать разницу. Выяснить, какого товара куплено больше, какого меньше. Заказать «поставщику» на завтра нужное количество товара (с учетом «спроса», объяснив ребенку, что это такое). Пересчитать «выручку» и сдать «инкассатору» (маме). Для маленьких, конечно, надо упростить задачи и начинать с малого, постепенно усложняя.

5. «Поставщик» привозит товар, но неправильное количество. Ребенок должен пересчитать и выяснить, сколько «поставщик» «недодал» или «передал» товара. Для этого товар должен быть заранее записан.

6. Ребенок-поставщик, родитель-продавец. Все то же самое, но наоборот. Для маленьких деток можно пользоваться готовыми карточками с цифрами, для того чтобы «записывать» количество товара.

7. Выложить игрушки, вещи, все, что есть на «прилавки». Положить буквы (карточки, магнитную азбуку и т. д.) в пакет. Игроки вытаскивают по очереди буквы и называют их. Они могут «купить» тот предмет, название которого начинается с вытянутой буквы. Для подсчета «купленных» вещей можно воспользоваться счетами.

**Игра в съедобное**

❀ Особой любовью у детей пользуется облагороженный вариант знакомой с детства шутки «закрой глаза — открой рот».

❀ Пусть ребенок с закрытыми глазами на вкус определит, что вы ему предложили — это может быть кусочек яблока или банана, огурца, лимона и даже чеснока.

❀ Можно поменяться ролями, и уж если вы «ошибетесь» — бурный восторг гарантирован!

❀ Можно устроить командную игру с соревнованием в определении кислого, сладкого, соленого.

**Животные на ту же букву**

*Игра активизирует память, помогает пополнить словарный запас*

❀ Взрослый загадывает животное. Ребенок или группа детей говорит название любого животного. Взрослый должен отвечать «Да» или «Нет», называя при этом других животных, начинающихся на ту же букву. Если он не знает такого слова, то он называет первую букву из загаданного слова. Потом то же самое происходит со второй буквой и так далее.

❀ В ходе игры ведущий не может повторять одно и то же уже раз ими названное слово.

❀ Игра заканчивается, когда животное названо правильно. Отгадавший становится ведущим.

❀ Можно играть с разными другими словами: названиями цветов или просто любых предметов.

**Города**

❀ Игра со словами, не требующая ни специальных знаний, ни реквизита. Можно играть с довольно маленькими детьми, но не в города, а в что-то более близкое и понятное ребенку этого возраста — в пищу, домашние предметы, игрушки.

❀ Взрослый называет алфавит до тех пор, пока кто-либо из детей не скажет: «Стоп!». Та буква, которая в тот момент произносилась, становится начальной. На эту букву тот ребенок, который остановил перебор алфавита, называет слово (по выбранной теме). Последняя буква этого слова становится первой для следующего ребенка. И так по кругу.

❀ Если буквы, на которые заканчивается названное слово, Ь, Й, Ы — первой становится предпоследняя буква названного слова.

❀ Два раза называть одно и то же слово нельзя.

❀ Если участник на смог назвать слово, он выбывает из игры. Последний участник должен назвать еще одно слово, тогда он считается победителем. Если он не сможет этого сделать, то выигравшими считаются те участники, которые смогли назвать слово после последнего участника, который не смог этого сделать. То есть участник считается проигравшим, если он не смог назвать слово, а после него другой участник смог это сделать.

**Веселая уборка**

❀ После игры в комнате остались разбросанными все игрушки? Уборку можно сделать веселой и полезной. Предложите ребенку собрать все красные фигуры (по цвету), все треугольники (по форме), все маленькие фигуры (по размеру).

❀ Если ваш малыш с этим легко справляется, попросите его собрать только красные треугольники или только маленькие зеленые круги. Комбинируйте названия фигур, цветов и размеров.

**Четвертый лишний**

❀ Для игры понадобятся четыре картинки с изображениями предметов, три и? которых относятся к одному общему понятию.

❀ Разложите их перед ребенком и предложите ему определить, какие подходят друг к другу и можно ли назвать их одним общим словом (каким?), а какая из этих картинок лишняя (почему?).

❀ Набор картинок может быть разнообразным. Например: чашка, блюдце, тарелка и яблоко; медведь, лошадь, собака и стул; елка, береза, дуб и рыба.

❀ Если ребенок не понимает задания, задавайте ему наводящие вопросы, попросите назвать животных (птиц, рыб), овощи (фрукты), которые он знает.

❀ Более сложный вариант — подобрать картинки с предметами, относящимися к общему понятию, но отличающимися каким-то одним свойством: береза, дуб, липа и ель.

**Угадай предмет**

*Эта игра направлена на развитие памяти, способности к анализу и синтезу, выделению существенного в предмете*

❀ Взрослый выбирает любой предмет в комнате и описывает его ребенку, рассказывая, где он находится, для чего предназначен, из какого материала сделан и т. д. Ребенок должен отгадать, что загадали.

❀ Для того чтобы усложнить задание, можно предложить малышу самому задавать вопросы о загаданном предмете.

❀ Отвечать нужно только «да» или «нет». В этом случае ребенок лучше научится выделять существенные признаки предмета.

**Вспомни, не глядя**

*Игра на развитие зрительной памяти*

❀ Проведите семейное соревнование: кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях и т. п.

**Рисование со слов**

*Игра отлично развивает слуховую и зрительную память*

❀ Придумайте, что ребенок будет рисовать. Это должен быть простой предмет, который можно разложить на несколько геометрических форм, например, дом.

❀ Попросите ребенка нарисовать большой квадрат, на нем большой треугольник, в большом квадрате маленький квадратик и маленький прямоугольник справа снизу и т. д.

❀ Или медведя: нарисовать большой овал, сверху которого большой круг, к которому справа и слева сверху пририсовать маленькие полукруги и т. д.