***4. « Кодовый замок»***

**Дидактическая задача:**Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

**Игровое правило:**Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

**Игровые действия:**Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти.
**Ход игры:**Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Например, в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов.

Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.