**ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ПАМЯТЬ И ВНИМАНИЕ**

**НАЙДИ ИГРУШКУ**

 Цель игры: развить память, внимание, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: игрушка.

Ход игры
Завяжите глаза вашему ребенку (или нескольким детям) и объясните, что сейчас вы спрячете его игрушку, которою ему затем необходимо будет найти. При этом вы не прячете игрушку, а кладете ее па самое видное место. Когда вы развяжете ему глаза, он должен приступить к поискам. Если в игре участвует несколько детей, то победителем окажется тот участник, который первым найдет «спрятанную» игрушку.

**ОПРЕДЕЛИ НА ОЩУПЬ**

Цель игры: развить память, внимание, наблюдательность, восприятие формы и качества предмета.
Необходимые материалы и наглядные пособия: стол, 10—15 различных предметов.

Ход игры
На столе нужно разложить все предметы. Затем в течение нескольких минут дать возможность ребенку изучить эти предметы (если он совсем маленький, можно предоставить больше времени и дать возможность ему поиграть с этими предметами). Затем вы должны завязать ему глаза и внести среди этих предметов какие-то изменения. Вы можете заменить один предмет другим, можете поменять их местами и т. д. Ваш малыш должен обнаружить все изменения и рассказать вам о них. Если с закрытыми глазами ему это не удается, можно проводить это упражнение и с открытыми глазами.

**ПОИСК ПО ПАМЯТИ**

Цель игры: развить память, координацию, внимание.
Необходимые материалы и наглядные пособия: различные предметы (мягкие игрушки, кубики, машинки). Желательно подготовить какой-нибудь приз.

Ход игры
Эту игру необходимо проводить в помещении, которое хорошо знакомо вашему ребенку.
Разложите все выбранные игрушки па полу. Сообщите вашему малышу, что сейчас ему необходимо запомнить, где лежат игрушки, так как позже ему предстоит найти их все с закрытыми глазами. На запоминание дайте 2—3 минуты. Затем завяжите ему глаза, покрутите несколько раз вокруг своей оси и начинайте засекать время поиска.
Эту игру можно усложнить.

Во-первых, можно не показывать ребенку разбросанные игрушки, т. е. сначала нужно завязать ему глаза, а уже затем раскидать все предметы. Во- вторых, можно сократить время поиска. В этом варианте комната должна быть максимально безопасной, чтобы ребенок не мог пораниться.

**НАТЮРМОРТ**

Цель игры: развить зрительную память, внимание, умение сосредоточиться, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: поднос или большая пластмассовая тарелка, 5—10 небольших предметов, которые можно разложить на этом подносе.

Ход игры
Сядьте за стол, поставьте на пего поднос и разложите на нем все выбранные вами предметы. В течение 1 минуты ваш ребенок должен запомнить местонахождение всех предметов. Затем вы убираете все предметы и предлагаете ему самостоятельно разложить их в том же порядке.

Второй вариант не требует фактического воспроизведения. Поднос закрывается платком, а ваш малыш должен словами описать местонахождение всех предметов. В этом случае можно легко проверить точность его памяти. Кроме того, этот вариант способствует расширению словарного запаса и развитию речи.

Третий вариант этой игры рассчитан на участие в ней большего количества участников. Все предметы в этом случае передаются по кругу, и каждый участник должен назвать одно определение, характеризующее этот предмет. Последний игрок должен высказать окончательное предположение о том, что это за предмет. Если он затрудняется, то ему должны помочь остальные участники игры.

Каждый новый круг должен начинаться с нового человека, чтобы окончательное решение каждый раз высказывал новый, участник.

**ПЕРЕВЕРТЫШ**

Цель игры: развить речь, внимание, умение сосредоточиться, мышление.

Ход игры

Суть этой игры состоит в произнесении слов по буквам, и наоборот. Ее можно проводить как в компании, так и наедине с вашим малышом.
Методические указания: начинать эту игру лучше с небольших слов (из 3—4 букв), постепенно увеличивая их количество в слове. Параллельно с увеличением количества букв нужно увеличивать скорость их произнесения.

Если ваш ребенок уже знает алфавит, то можно попрактиковаться в его быстром произнесении. Сначала в прямом, затем в обратном порядке.

**СЛОВЕСНЫЙ ХУДОЖНИК**

Цель игры: развить память, внимание, речь, расширить словарный запас, творческое мышление.
Необходимые материалы и наглядные пособия: картина или репродукция.

Ход игры
Суть этой игры заключается в словесном описании какой-либо картины.
Предложите вашему ребенку рассмотреть и запомнить выбранную вами картину. Если эту игру вы проводите в первый раз, то необходимо разобрать ее совместно. Проанализируйте ее, разберите то, что происходит на ней, по возможности придумайте рассказ. Затем уберите картину и попросите словесно по памяти воспроизвести все то, что на ней нарисовано.

Постепенно ваша помощь должна становиться минимальной.
Методические указания: для первых игр выбирайте картины с явным сюжетным содержанием. Позже можно использовать пейзажи, натюрморты.
В эту игру можно внести творческий момент, если после ее окончания и подробного анализа попросить вашего малыша придумать, что могло произойти на этой картине дальше, и уже самому это нарисовать.

**ЛЮБИМЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ**

Цель игры: развить память, внимание, творческие способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: хорошо знакомый вам и вашему ребенку мультфильм на видеокассете или DVD.

Ход игры
Суть этой игры состоит в том, чтобы озвучить по памяти знакомый мультфильм.
Вначале можно посмотреть выбранный мультфильм. Он должен быть не очень длинным (1—2 минуты). Просмотрев его, попросите вашего малыша пересказать вам содержание этого мультфильма как можно подробнее, желательно с точным цитированием слов основных персонажей. Если он затрудняется, помогайте ему, задавайте наводящие вопросы, акцептируйте его внимание на отдельных деталях.

Затем расскажите ему о том, что сейчас вы снова включите мультфильм, но при этом отключите звук. И реплики всех персонажей нужно будет произносить ему самому. Объясните ему, что главное — не пропускать слова мультяшных героев. Если какие-то из них забыл, то нужно тут же их придумать.

Если в первый раз озвучивание получилось не совсем удачно, можно его повторить, перед этим просмотрев мультфильм повторно.

**ЗАПАЗДЫВАЮЩЕЕ ЗЕРКАЛО**

Цель игры: развить внимание, координацию, умение сосредоточиться. Игра способствует общению и пониманию.
Необходимые материалы и наглядные пособия: стулья, количество которых соответствует количеству участников игры.

Ход игры
Сначала в этой игре необходимо выбрать ведущего. Им может быть как ребенок, так и взрослый (сначала даже лучше, если это будет кто-то из старших). Ребята усаживаются на стулья в одну линию. Все внимание каждого участника должно концентрироваться на его соседе справа.

Первым садится ведущий, он и начинает игру, показывая какое-нибудь движение (например, поднимает левую руку). Затем это движение повторяет его сосед слева, и так по очереди до конца цепочки. Когда последний участник будет показывать это движение, ведущий уже должен будет показать какое-нибудь новое (например, встать и сесть). С каждым разом движения должны усложняться, а темп игры — ускоряться.

Во время игры старайтесь следить за осанкой детей. Они должны сидеть прямо. У них сразу возникнет желание подсмотреть новое движение у ведущего. Это неправильно, каждому ребенку нужно дождаться, когда это движение выполнит его сосед, и затем вовремя и правильно его повторить.

**ГОРНАЯ ТРОПИНКА**

Цель игры: развить внимание, память, умение концентрироваться.
Необходимые материалы и наглядные пособия: 2 листа бумаги и 2 карандаша.

Ход игры
В этой игре могут принимать участие, как минимум, два игрока.

Всем участникам раздаются листы бумаги и карандаши. Каждый самостоятельно рисует свою тропинку. Главное условие: она должна состоять из ровных линий. Количество этих линий может быть различным. Начинать можно с 5 линий, постепенно усложняя до 10—20

После того как ребята нарисовали свою тропинку, нужно разделиться на пары (если количество игроков больше 4). В каждой паре выбирается участник, который будет первым начинать игру. Этот ребенок (или взрослый), прикрывая свой рисунок руками, должен словами его описать (например, первая линия идет наверх, вторая — влево, третья — вниз, четвертая — влево, пятая — наверх). Второй участник должен запомнить этот рисунок, не записывая его. Если с первого раза он не запомнил, то можно еще раз повторить. После этого он должен проговорить рисунок этой тропинки, но в обратном порядке.

После того как это задание выполнено, ребята меняются ролями. Теперь первый участник запоминает тропинку, а второй участник ее описывает.

**ЭМОЦИИ**
**(первый вариант)**

Цель игры: развить внимание, творческое мышление, навыки художественной импровизации.
Необходимые материалы и наглядные пособия: 6 карточек, на которых должны быть схематично изображены различные состояния человека. Например, радость, грусть, улыбка, слезы, удивление, злость. Возможны и другие эмоции, и другое количество карточек. Незнакомый рассказ или сказка.

Ход игры
Этот вариант более простой. Все карточки отдаются ребенку. Затем ведущий начинает читать сказку или рассказ, герои которого испытывают те чувства, которые изображены па карточках. Ребенок должен внимательно слушать, и в тот момент, когда услышит о том, что кто-то из героев заплакал или засмеялся, он должен поднять карточку, изображающую это состояние. В этой игре необходимо следить, чтобы ребенок не отвлекался и поднимал правильные карточки.

**ЭМОЦИИ**
**(второй вариант)**

Цель игры: развить внимание, творческое мышление, навыки художественной импровизации.

Необходимые материалы и наглядные пособия: 6 карточек, на которых должны быть схематично изображены различные состояния человека (например, радость, грусть, улыбка, слезы, удивление, злость). Возможны и другие эмоции, и другое количество карточек.

Ход игры
Ребенок должен придумать рассказ, в котором герои испытывают чувства, изображенные на карточках. Эта игра творческая и требует большей эрудиции.

**ЛОГИЧЕСКИЕ ПАЗЗЛЫ**

Цель игры: развить внимание, усидчивость, аккуратность, целеустремленность, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, цветные карандаши, ножницы, небольшой рассказ из нескольких предложений.

Ход игры
Эту игру можно проводить как в два, так и в один этап. Сначала разберем двухэтапную игру. Первый этап в ней включает подготовительную часть работы.
Дайте ребенку цветные карандаши и чистый лист бумаги. Предложите ему нарисовать какой-нибудь рисунок. Когда он выполнит это задание, разделите рисунок на равные части (например, на 9 частей). Возьмите ножницы и предложите ребенку самому разрезать картинку.

Следите, чтобы он правильно пользовался ножницами и не поранился.
Затем предложите ему отдохнуть, а сами в этот момент на обратной стороне элементов рисунка напишите приготовленный заранее текст — по одному предложению на каждом элементе. Причем располагаться предложения должны так, чтобы ребенок, сложив их в правильный текст и перевернув, получил свою картинку.

Второй вариант проще по скорости выполнения. Картинку здесь ребенок не рисует. Вам нужно самим ее найти. Это может быть старая раскраска или какие-нибудь иллюстрации. Дальнейший ход игры как в первом варианте.