

Дидактические игры

для развития

памяти

1. Игра "Предметы".

Участники игры разбиваются на 2 команды. Из каждой команды выбирают по водящему.

Члены каждой команды выкладывают на стол по одному предмету. Водящий смотрит и запоминает, кто какой предмет положил. После этого каждый водящий должен ответить на вопрос: кто и в какой последовательности какой предмет положил.

Ведущий оценивает результаты ответов водящих.

В роли водящего должен выступить каждый член команды.



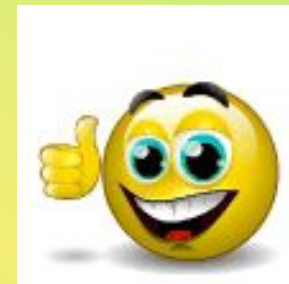
2. Игра "Кто больше запомнит?"

Участники игры сидят в кругу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: первый участник называет любое слово, например, **карандаш**, следующий должен повторить это слово и назвать любое свое, например, **лес**. Третий участник повторяет уже два предыдущих слова: **карандаш и лес**, называет свое и т. д.

Таким образом, в конце игры остается победитель, который обладает самой выдающейся памятью.

Игру можно начинать несколько раз.





3. Игра "Слова".

Эта игра поможет вспомнить как можно больше слов – названий предметов, относящихся к одной группе.

Участники игры сидят в кругу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий **называет тему**, на которую участникам предстоит подбирать существительные. Причем, первый называет слово, второй повторяет названное слово и приводит свое и т. д. **Например, тема: фрукты.** Первый называет "яблоко". Второй повторяет "яблоко" и называет "апельсин". Третий участник повторяет "яблоко" и "апельсин" и называет "груша" и т. д.

Тот из детей, кто забудет названные для него слова или не назовет свое, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто останется последним.



4. Игра “Украшаем слова”.

Эта игра развивает память и мышление детей.

Участники игры сидят в кругу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий предлагает какое-либо **существительное**, а каждый из участников игры по очереди называет по одному **прилагательному** к этому существительному. Тот из участников, кто не сможет назвать прилагательное, выбывает из игры. **Повторяться нельзя.** Побеждает тот, кто остается последним.

5. Игра “Антонимы и синонимы”.

Эта игра развивает память, мышление и внимание ребенка.

Участники игры делятся на две команды.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий называет прилагательное – **горячий**. Первая команда называет **синоним** к данному слову, а вторая – **антоним**. Затем ведущий называет другое слово, теперь первая команда называет антоним, а вторая – синоним и т. д. За каждое правильное названное слово команда получает 1 очко. Если какая-либо из команд не может подобрать антоним или синоним, то такая возможность предоставляется команде-сопернице.



6. Игра "Скороговорки и считалки".

Участники игры располагаются по кругу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий предлагает детям вспомнить известные им считалки и скороговорки. Предупреждает о том, что повторять уже названные нельзя, Например: участник произносит скороговорку: "Клара украла у Карла кораллы, а Карл у Клары украл кларнет". 2-й участник должен повторить, что сказал предыдущий, а затем вспомнить свою скороговорку или считалку. 3-й участник опять-таки повторяет за предыдущим и произносит свою скороговорку или считалку. Кто не справляется с поставленной задачей, выбывает из игры. Эта игра развивает память и внимание детей.





7. Игра "Запоминаем, рисуя".

Участники сидят за столами. Ведущий заранее готовит **20 слов**. Каждый из участников игры заранее готовит **ручку и листок бумаги**. Ведущий называет последовательно слова. После каждого названного слова он считает до **3-х**. За это время участники игры должны **успеть каким угодно рисунком для запоминания зарисовать это слово**. Пусть рисунок будет непонятен для других, лишь бы участник игры мог потом по порядку назвать слова. **Кто всех больше слов запомнит, тот и выиграл.**

8. Игра "Пословицы".

Участники игры сидят в кругу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий произносит начало какой-либо пословицы. Первый из игроков должен продолжить эту пословицу, а затем должен вспомнить начало новой. Если кто-то из игроков не сможет продолжить или не вспомнит новую, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто остается последним.



9. “Пересказ по кругу”.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: ведущий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению. Далее все вместе еще раз слушают текст, дополняют пересказ и исправляют ошибки.



10. “Учим текст наизусть”.

Участники игры разбиваются на 2 команды.

Каждому участнику раздается распечатанный текст. Предлагается всем посмотреть текст, чтобы потом воспроизвести его наизусть. На работу с текстом дается 2 минуты.

Далее каждой команде необходимо выделить всех желающих посоревноваться.

Сначала выходит 1-ый участник из команды №1. Пересказывает текст наизусть до первой ошибки. “Стоп”.

Затем выходит 1-ый участник из команды №2 и т. д. Определяют игрока с самой лучшей памятью.



Благодарю за внимание