**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

**Повтори за мной *Цель игры.*** Развивать моторно-слуховую память. Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.
Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

**Запомни движения *Цель игры.*** Развивать моторно-слуховую память.Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

**Запомни свое место *Цель игры.*** Развивать моторно-слуховую память.Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый должен запомнить свое место. Под музыку И. Дунаевского "Галоп" все разбегаются, а с окончанием музыки должны вернуться на свои места.

**Запомни свою позу *Цель игры.*** Развивать моторно-слуховую память.Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый ребенок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить ее. Когда зазвучит музыка, все дети разбегаются, с ее окончанием они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу.

**Слушай и исполняй! *Цель игры.*** Развивать внимание и память.Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

**Вот так позы! *Цель игры.*** Развивать наблюдательность.Играющие принимают различные позы. Водящий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернутся в исходное положение.

**Запомни порядок! *Цель игры.*** Развивать наблюдательность.4-5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой.

**Кто что делал? *Цель игры.*** Развивать наблюдательность.Четверо играющих стоят рядом друг с другом. Они под музыку Д. Кабалевского "Веселая сказочка" делают по очереди различные движения и повторяют эти движения 4 раза. Пятый ребенок должен запомнить, что они делали, и повторить их движения.

**Художник *Цель игры.*** Развивать наблюдательность. Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать, потом отворачивается и дает его словесный портрет.

**Тень**

***Цель игры.*** Развивать наблюдательности. Звучит музыка А. Петрова "Зов синевы" (из кинофильма "Синяя птица").
Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, а другой на два-три шага сзади. Второй ребенок - это "тень" первого. "Тень" должна повторить точно все действия первого ребенка, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

**В магазине зеркал *Цель игры.*** Развивать наблюдательность.В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки ответили ей тем же. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили, она топнула йогой, и все обезьянки топнули ногой - Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

**Разведчики *Цель игры.*** Развивать наблюдательность. **1-й в а р и а н т.** В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести, отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.
**2-й вариант.** Начало игры такое же, как в первом варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик и привести туда, откуда вышел разведчик.