

# Игры на развитие слухоречевой памяти



 NEPOSED.NET

# Игры для развития слухоречевой памяти

**Слухоречевая память** очень важна при обучении ребёнка в школе, во многом, от того насколько хорошо она развита, зависит успех обучения, ведь она отвечает за сохранение и воспроизведение информации, переданной через речь. В большинство игр играть можно где угодно: дома, на улице, в очереди, в транспорте и т.п.

## **Игра "Магазин".**

Эта игра очень нравится детям.

На столе мы устраиваем магазин: раскладываем предметы, которые будут в нём продаваться. Это может быть не только продуктовый магазин, но и магазин цветов, игрушек, инструментов и т.п. Лучше всего использовать для игры предметы, но подойдут и просто тематические картинки.

Ребёнку-покупателю называется список того, что он должен купить в магазине. Начинать лучше всего с 2-3 предметов, постепенно увеличивая их количество. Можно также меняться с ребёнком ролями, взрослый тоже может быть покупателем, а ребёнок будет заказывать, что необходимо купить.

В следующие 4 игр очень удобно играть с ребёнком в дороге или в очереди.

## **Игра "Бабушкин сундук/Пиратский сундук/Сундук гнома".**

Игроки по очереди называют слова. Игра начинается с того, что первый игрок называет первый предмет, например: "Бабушка положила в сундук: очки". Следующий игрок должен повторить эти же слова добавив к ним ещё один предмет, например: "Бабушка положила в сундук: очки и книгу". Следующий игрок опять повторяет весь предыдущий ряд и добавляет к ним новое слово.

Игру можно разнообразить и складывать предметы не в бабушкин сундук, а например, в пиратский сундук, или грузить пароход, или садовник будет сажать цветы и т.п.



NEPOSED.NET



NEPOSED.NET



NEPOSED.NET

### **Игра "Башня".**

Игроки по очереди называют животных или героев мультфильмов/сказок, представляя в уме, как они сидят друг на друге. Например, первый игрок говорит: "На траве сидит слон". Второй игрок повторяет предложение и добавляет новое слово, например: "На траве сидит слон, на слоне сидит собака" и т.д. по аналогии с предыдущей игрой.

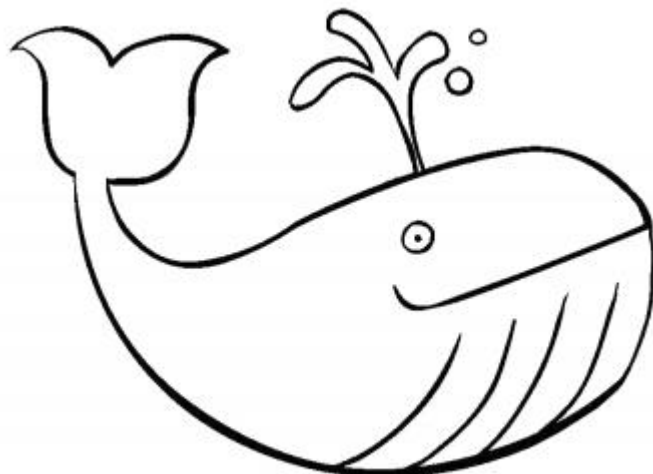
Очень весело и полезно, в конце игры нарисовать рисунок, кто на ком сидит и повторить ещё раз, все слова, что удалось запомнить.

### **Игра "Прожорливая змея".**

Это ещё один вариант предыдущих двух игр, который тоже очень нравится детям. Только теперь, чтобы запомнить слова игроки стараются представить, как будто предметы проглотила змея или кит-кашалот. Игра начинается так: "Кашалот проглотил ботинок". Следующий игрок продолжает по аналогии с предыдущими двумя играми: "Кашалот проглотил ботинок и весло" и т.д.



[NEPOSED.NET](http://NEPOSED.NET)



[NEPOSED.NET](http://NEPOSED.NET)

## Игра "Поезд/Машинки".

Ребёнок будет проводником поезда. Ему нужно рассадить в поезд пассажиров по словесной инструкции взрослого. Например, взрослый говорит: "Кошка поедет в синем вагоне, собака - в зелёном, тигр - в красном". Постепенно количество вагонов и пассажиров нужно увеличивать. Также можно рассаживать персонажей в машинки или не рассаживать пассажиров, а раскладывать грузы (разные предметы) в товарный поезд или грузовички.





### **Игра "Запомни ряд".**

Взрослый называет несколько предметов, которые ребёнок должен запомнить и повторить. Чтобы игра была интересней можно использовать всё те же зачины, что и в предыдущих играх. Например, взрослый говорит: "Бабушка положила в сундук: платок, платье, зонтик, пуговицу и пояс". Ребёнок должен повторить предложение, вспомнив все предметы, что назвал взрослый. Начинать игру лучше с 2-3 предметов, постепенно увеличивая их количество. Также можно немного усложнить игру, в этом случае ребёнок должен нарисовать сундук, в котором лежат все предметы, которые ему удалось запомнить.

### **Игра "Действуй!".**

Эту игру очень любят дети, так как в ней надо много двигаться. Взрослый даёт инструкцию, постепенно её усложняя, а ребёнок должен её выполнить. Например: "Добеги до стола и вернись ко мне". Потом усложняет: "Добеги до стола, постучи по нему два раза и вернись ко мне". Затем ещё усложняет: "Добеги до стола, постучи по нему два раза, 1 раз подпрыгни и вернись ко мне" и т.д.

### **Игра "Шифровщик".**

Ребёнок будет шифровщиком. Ему предлагается зашифровать символами предложение так, чтобы он его запомнил. Например "В озере под камнем живёт краб" - ребёнок рисует: озеро-камень-краб. Затем ребёнок должен по своим обозначениям вспомнить предложение.

### **Игра "Запомни слова".**

Взрослый читает небольшое стихотворение или рассказ, а ребёнок должен запомнить из него определенные слова. Например, только овощи, или только птиц и т.п.

### **Игра "Ритм".**

Взрослый ладонями или карандашом по столу отстукивает какой-либо ритм. Ребёнок должен повторить. Начинать нужно с очень простого ритма, постепенно его усложняя.

### **Игра "Цифровой код".**

Для этой игры я спользую с детьми вот такую картинку сейфа. Причём, чтобы детям было интереснее играть, вырезанную дверцу сейфа я приклеиваю на листик. Получается что мой сейф можно открыть. Во время игры незаметно от ребёнка я прячу туда какую либо картинку. Затем прошу ребёнка запомнить код от сейфа, который я назову, например, 4-5-2-7-0. Ребёнок нажимает на цифры-кнопки на сейфе в той же последовательности. Если он набрал код правильно, то забирает себе содержимое сейфа.



 NEPOSED.NET

### **Игра "Путешествие".**

Представляем, что мы отправились в путешествие. А по возвращении хотим привезти своим друзьям подарки. Взрослый называет предметы, которые они купят в подарок друзьям. А ребёнок называет своего друга, которому он хочет подарить этот подарок (в качестве друзей могут быть использованы также любимые игрушки - куклы, мишки, зайчики и т.п.). Затем говорим ребёнку, что наше путешествие закончилось и мы возвращаемся домой. И вспоминаем кому из друзей, что хотели подарить.

Начинать играть можно с опорой на картинки (подарков), затем игру можно усложнять добавляя, например, из какой страны был привезён подарок.

### **Игра "Птица, зверь, имя".**

Эта игра для 3 игроков и более. Взрослый-ведущий по очереди указывает на каждого игрока и произносит: "Птица, зверь, имя, птица, зверь..." Тот игрок, на котором взрослый остановится произнося приговорку, должен быстро (пока взрослый считает до пяти) назвать зверя (в данном случае). Если игрок ответил правильно, ведущий продолжает игру, если ответ неверный - ребенок выбывает из игры. Названия не должны повторяться. Игру можно изменять и называть, например, цветы, мебель, игрушки и т.п.

### **Игра "Классификация".**

Цель игры научить ребёнка при запоминании слов использовать метод группировки. Взрослый объясняет ребёнку, что для того, чтобы легко запоминать слова, можно использовать метод классификации. Для этого нужно слова объединить в группы похожих предметов. Например, ребёнку дается следующий набор слов: тюльпан, машина, ромашка, самолет, роза, поезд, астра.

### **Игра "Ассоциации".**

Также можно научить ребёнка запоминать слова методом ассоциаций. Для этого ребёнок должен постараться придумать связанный рассказ из слов, которые нужно запомнить. Например, взрослый даёт для запоминания слова: Собака, ложка, муха, краски, ведро. Ребёнок может придумать для запоминания, например, следующий рассказ: "В ведре с краской лежит ложка, на ложке сидит муха, собака лает на муху". Постепенно количество слов для запоминания нужно увеличивать.

ИСТОЧНИК - <https://neposed.net/educational-games/razvitie-rechi/igry-i-posobiya/igri-razvitie-sluhorechevoi-pamyati.html>