Игры для развития памяти детей 3–4 лет

Игры для развития памяти у детей 3-4 лет

Цель: с помощью специальных игр и упражнений добиться значительного улучшения показателей **памяти.**

Задачи:

1. **Развитие различных видов памяти**: произвольной и непроизвольной; зрительной, слуховой, долговременной, кратковременной.

2. **Развитие** и других познавательных процессов, без которых невозможно **развитие памяти:** восприятия, внимания, воображения, наглядно-образного мышления, логического мышления, а также классификации и группировки.

3. Учитывание индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Занятия проводились 2 раза в неделю. Продолжительность каждого занятия около 20 минут.

Содержание занятий построено на основе упражнений 4 игр, предложенных Черемошкиной Л. В., Урунтаевой Г. А., Афонькиной Ю. А. и упражнений, разработанных автором.

1. **Развитие зрительной памяти.**

Ребенку дают 5 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.

Инструкция: «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала».

Итак, лиса, волк, ежик, жираф, слон…

Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.

Задание 2. Ребенку опять дают 5 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.

Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.

Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.

Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

2. **Развитие произвольной памяти** и умения классифицировать предмет, а также логического и творческого мышления.

1. *«Вот так позы».*

2. *«Загадки».*

Ведущий загадывает загадки (например: *«Сидит девица в темнице, а коса на улице»* и др.). Ведущий добивается, чтобы дети не просто говорили отгадку, но и объясняли ход своих рассуждений.

Затем ведущий предлагает детям поучиться самостоятельно придумывать загадки про овощи. Дает образец: *«Зеленый, а не?» – «лягушонок, травка, кузнечик»*, - подсказывают дети. *«С хвостом, а не?» – «Репа, воробей, мышонок». «Его не жарят, а?» – «Маринуют, солят».*

3. *«Художник».*

Ребенок играет художника. Он внимательно рассматривает предмет, который будет рисовать, потом отворачивается и дает его словесный портрет.

И как другой вариант **игры** – можно рассматривать картинку, а потом описать, что на ней нарисовано.

Итак: слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, медведь.

4. *«Гуляем по лесу».*

Инструкция: «Представь, что мы уже в лесу! Я буду называть тебе птиц.

Ты должен вспомнить тех, кого я не называла». Итак, сорока, кукушка,

дрозд, малиновка, дятел.

Задание 1. Назови всех птиц, каких ты знаешь. Если ребенок затрудняется,

То ему предложить воспользоваться картинками.

Задание 2. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале **игры.**

5. *«Вкус и запах»*.

Задание 1. Представь лимон - каков он на вкус?- Вспомни, как пахнет лимон. Расскажи об этом. Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты

чувствуешь?

Задание 2. Нарисуй лимон.

Задание3. Представь апельсин. - Каков он на вкус? - Вспомни, как пахнет апельсин. Расскажи об этом. – Какого цвета апельсин? – Представь, что ты держишь апельсин в руке. Что ты чувствуешь?

Задание 4. Нарисуй апельсин.

Задание5. Расскажи, чем отличается апельсин от лимона. Чем они похожи?

Игры для развития памяти

Наталья **Кручинкина**

Игры для развития памяти

Игры на развитии памяти.

«Следопыт»

Цель **игры**: **развитие** произвольного внимания, **памяти ребенка.**

Необходимый материал:2-3 легкие игрушки животных, детское ружье, шляпа с перьями.

Ход **игры**. Расскажите ребенку о следопытах-охотниках. Предложите ребенку побыть следопытом и отыскать зверя, которого вы спрячете на глазах у малыша в доступном месте Теперь выйдите вместе с ним из комнаты и наденьте на ребенка костюм *«следопыта»(ружье, шляпу с пером)*.Спустя некоторое время возвратитесь в комнату и спросите, куда спрятали игрушки.

Помнит ли он? Если ребенок легко справится с заданием,попробуйте спрятать несколько игрушек сразу.

«Свет, зажгись!»

Цель **игры**: формирование навыков мышления, **развитие памяти на события.**

Необходимый материал: настольная лампа или торшер.

Ход **игры**. Скажите: *«Свет, зажгись!»*-и в этот самый момент включите лампу.

При зажженной лампе расскажите ребенку его любимый стишок или спойте песенку. Затем скажите: *«Свет, погасни!»*- и выключите лампу. Приложите пальцы ко рту и скажите еле слышно: *«Пришло время помолчать»*.Затем снова скажите своим обычном голосом: *«Свет, зажгись!»*-и начинайте игру сначала. Вскоре ребенок сам будет произносить нужные слова.

«Волшебный шарик»

Цель **игры** :**развитие ролевых навыков**, долговременной **памяти на слова.**

Необходимые материалы: 2 воздушных шарика.

Ход **игры**. Найдите два воздушных шарика. Покажите, как они плавают в воздухе, дайте ребенку в них немного поиграть. Через некоторое время скажите малышу, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите:

Снип,снап,снуре-раз,два и три!

Шар заколдован-иди посмотри.

«Прилепите» шарик к стене или еще к чему-нибудь, но так, чтобы малыш мог его достать. Повторите стишок,позволив ребенку самому *«приклепить»* шарик к стене. Затем пусть малыш повторит *«заклинание»* и сам прилепит шарик. Дети играют в игру с особым восторгом и восхищением.

«Летописец»

Цель **игры: развитие долговременной памяти**, мышления.

Необходимые материалы: пакет с кукурузными палочками, орешки.

Ход **игры**. Расскажите ребенку о летописцах-людях, которые описывали разные события прошлого. Попросите ребенка, чтобы он постарался вспомнить порядок действий в каком-нибудь деле, которое вы недавно закончили. Например:что мы надевали раньше- кофточку или носки? Или куда заходили во время прогулки?

За каждый правильный ответ вручайте жетон- орешек или кукурузную палочку. Не настаивайте, если ребенок не может справиться с задачей и теряет терпение, помогите ему.

«Найди цветную цифру»

Цель **игры**: знакомство с цифрами, **развитие долговременной памяти**, координации мелких движений руки.

Необходимые материалы:10 цветных мелков, доска или плотный картон темного цвета.

Ход **игры**. Крупным шрифтом ведущий пишет на доске числа от 0 до 9 разноцветными мелками так, чтобы каждой цифре соответствовал мелок своего цвета,и называет каждую цифру. Затем ведущий берет руку ребенка, обводит цифры и просит ребенка вместе с ним назвать цифры. Теперь пусть ребенок попробует сделать это сам: ведущий называет цифру, а ребенок находит ее и обводит. Если малыш будет делать это медленно, называть цифры нужно медленно. Если же ребенок будет делать это быстро, то и ведущий говорит быстро:когда ребенок легко справляется, то игру можно усложнить и писать буквы алфавита.

«Киноархив»

Цель **игры: развитие** у ребенка умения произвольно вызывать необходимые воспоминания, обучение культуре запоминания.

Ход **игры**: Воспитатель предлагает вспомнить какой-либо случай из жизни и говорит: «Давай вспомним интересный случай, который тебе запомнился.

Отвечая на мои вопросы, представляй ответы и ты увидишь снова в голове то, о чем будешь говорить.» Затем следующие вопросы:

1. когда было событие?

2. кокое было время года, время суток?

3. кто присутствовал?

4. во что был одет ребенок, взрослый?

5. что делали?

6. что удивило, заинтересовало?

7. чем всё закончилось?

После того как ребенок все это представил, попросите его изобразить воссозданную историю в рисунке. Этот рисунок можно использовать, чтобы *«посмотреть кино»* об интересном событии.

Если ребенок не может сразу ответить на все вопросы, не спишите, допишите ваши *«мемуары»* в следующий раз.

Игры на формирование произвольной памяти. Игры на развитие слуховой краткосрочной памяти. Игры на развитие долгосрочной памяти.

Память — это способность принимать новую информацию и сохранять ее.

Мы, взрослые, иногда записываем на бумаге то, что нам надо запомнить. А как поступает ребенок 3-4 лет? Его память непроизвольная, т. е. он помнит то, что ему интересно. Ребенок часто размышляет вслух, так он сам помогает себе вспомнить. И только к концу дошкольного возраста происходит переход к мыслительному запоминанию.

За один раз — краткосрочная память — ребенок этого возраста запоминает 3 слова, в 5 лет — 5 слов, взрослый — 9 слов.

В этом возрасте ребенок мыслит образами, поэтому, чтобы лучше запомнить, ему надо все потрогать, обследовать. Чем больше видов памяти задействовано при запоминании, тем легче ребенку запомнить информацию. Другими словами, чтобы ребенок запомнил сказку, ее надо послушать, посмотреть, нарисовать, проиграть. Чтобы сформировать у ребенка произвольную память, учитывайте, что для запоминания чего-либо ребенку необходимо опираться на свой чувственный опыт — он должен прожить, прочувствовать ситуацию. Ему будет трудно запомнить то, что неинтересно. А интерес у него возникает в игре.

Супермаркет

Игра развивает слуховую краткосрочную память

◈ Как играем: предложите поиграть в магазин. Отправьте ребенка за покупками, попросите его запомнить все, что нужно купить. Начните с двух предметов, увеличивая их количество до 4-5.

◈ Меняйтесь ролями. Вы и ребенок можете быть по очереди и дочкой (или сыном), и мамой (папой), и продавцом, который вначале выслушает заказ, а потом принесет его. Можно брать предметные картинки или игрушки.

◈ Закрепляем: можно покупать и молочные продукты, и хлебобулочные, и одежду, и мебель, и игрушки.

◈ А как все запомнить? Например, купить хлеб, печенье, молоко, сметану и творог? Сметану лучше есть с творогом, молоко с печеньем, ну а хлеб? С супом, его любит есть папа... Мы задействуем ассоциативные связи: сметана - творог, молоко - печенье — связь по назначению; хлеб - папа — промежуточная ассоциация.

Каждой вещи — своё место

Игра развивает долгосрочную память

Необходимый инвентарь: вещи, покупки.

◈ Как играем: вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется.

◈ Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?

Карлсон расшалился

Игра развивает зрительную краткосрочную память

Необходимый инвентарь: игрушки.

◈ Как играем: поставьте на стол 3-4 игрушки. Предложите ребенку рассматривать их в течение одной минуты и запомнить их расположение. Затем перемешайте игрушки, сказав, что это Карлсон расшалился: все перемешал и улетел. Но он обещал вернуться. Ребенок должен все игрушки поставить на место так, как они стояли вначале.

◈ Закрепляем: в такую игру можно играть каждый день по 5-10 минут, меняя игрушки.

◈ Усложняем: если ребенок справляется с заданием, то можно увеличивать количество игрушек до 6-8 штук. Можно убирать их со стола по 1-2 штуки сразу.

Запоминай-ка

Игра развивает зрительную краткосрочную память, образное мышление.

Необходимый инвентарь: предметные картинки.

◈ Как играем: разложите перед ребенком 5-6 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы

убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз.

◈ А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь.

◈ Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.

◈ Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше.

◈ Предложите ребенку каждую картинку представить, закрыв глаза.

Пряталки

Игра развивает зрительную память, произвольное внимание.

Необходимый инвентарь: 4-6 пластиковых стаканчиков из-под йогурта, сметаны.

◈ Как играем: на глазах у ребенка положите под один из перевернутых стаканчиков любую мелкую игрушку или фасоль, пуговичку и т. п. Секунд через 15 попросите ребенка найти стаканчик с игрушкой.

◈ Сначала он будет поднимать все стаканчики подряд, через некоторое время он будет находить игрушку, сделав только две попытки. А затем он обязательно сразу поднимет тот стаканчик, под которым лежит игрушка. Не спешите, у него все получится.

◈ Закрепляем: на прогулке можно положить камешки 1-2 штуки под перевернутые формочки.

◈ Усложняем: увеличьте количество стаканчиков и спрятанных игрушек. Можно поменяться ролями, пусть ребенок прячет игрушки, вы ищите их. А если вы их не найдете, то ребенок с удовольствием вам поможет.

Повторяй-ка

Игра развивает зрительную память, мелкую моторику.

Необходимый инвентарь: карандаш, бумага.

◈ Как играем: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать узор в течение 1-2 минут, затем вы прячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же.

◈ Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д.

◈ Усложняем: постройте дом из кубиков: основание — куб, стены — кубики разного цвета, призма — крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.

Узор из пуговиц

Игра развивает зрительную память, произвольное внимание.

Необходимый инвентарь: пуговицы, счетные палочки.

◈ Как играем: выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему.

◈ Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка.

◈ Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т. д.

Глаза открываем – стихи вспоминаем

◈ Как играем: вы хотите выучить с ребенком стихотворение? Например, такое:

Осень золотая в гости к нам пришла
И с собою много красок принесла.
Желтый, и зеленый, и бордовый лист,
На тропинку нашу, падая, ложись.

Дождик-шалунишка к нам стучит в окно.

Улетают птицы в небо высоко.
Мы с собой корзинки разные возьмем.
В лес мы по грибочки дружно все пойдем.

◈ Итак, начинаем.

◈ Прочтите первую строчку. Предложите ребенку закрыть глаза, представить ее образ. Например, идет красавица Осень, вся в золоте. А может, ребенок представит другой образ? Спросите его, какая осень в его воображении.

◈ Вторая строчка: «И с собою много красок принесла». Рисуете словами картинку: образ осени и цветных узоров или красок в корзине и т. д.

◈ Таким приемом лучше запоминается любое стихотворение. Ведь он основан на чувственном восприятии.

◈ Закрепляем: при рассказывании ребенком стихотворения предложите вспомнить, представить образ каждой строчки.

◈ Возьмите любое стихотворение К. Чуковского, А. Барто, С. Маршака.

◈ Усложняем: используйте этот прием и при пересказе сказки по памяти. Рассказ должен быть сначала из 4- 5 предложений, а в дальнейшем — до 10.

Припоминалки

Игра формирует наглядно — образное мышление
Необходимый инвентарь: призы.

1 Вариант

◈ Как играем: в такую игру надо играть вечером. Пусть ребенок вспомнит, что он делал в течение дня. За каждый ответ он получает фишку (пуговицу, игрушку и т. д.). Чем больше фишек, тем лучше. Спрашивайте ребенка, что он делал утром, днем. Следите за тем, чтобы рассказ ребенка был последовательным, чтобы он не перескакивал с одного события на другое.

◈ Когда все события будут рассказаны, спросите ребенка: «Что было интересного сегодня, что понравилось больше всего?».

2 Вариант

◈ Вы собрались семьей обсудить завтрашний день — пусть ребенок примет участие в этом. Он научится планировать свои действия и запоминать их — так называемое прогнозированное запоминание.

◈ Закрепляем: в такую игру можно играть в конце каждого дня. Играть можно и всей семьей. Кто больше всех наберет фишек, тот и победил.

◈ Усложняем: спрашивать ребенка, что было вчера утром, днем, вечером.

Узелки на память

◈ Как играем: после просмотра детских фильмов, передач, мультфильмов всегда проводите беседу. Спрашивайте ребенка, что ему понравилось, что не понравилось, что запомнилось. Делитесь своими впечатлениями. Кто больше вспомнит, тот и победил.

◈ Закрепляем: спросите ребенка, о чем, например, вчера читали книгу.

◈ Усложняем: увеличивайте время после просмотра фильма, вспоминая его, например, на следующий день. В такую игру можно играть в любое время, когда вам надо занять ребенка, в дороге, в очереди.