Игры, способствующие развитию памяти

Игра «Чемодан»

Цель: развивать у ребенка память, мышление, расширять словарный запас.

Для проведения игры специального оборудования не требуется.

Описание: в игру могут играть взрослый с ребенком. Взрослый говорит фразу: «К нам едет бабушка, и в своем чемодане она везет… (тапки, шапку, кофту и т. д.)». Можно называть любые предметы. Ребенок должен повторить фразу, добавив название еще одного предмета. Потом фразу повторяет взрослый и тоже добавляет название нового предмета. Игра заканчивается после того, как кто-то ошибется или забудет сказать одно из названий.

Игра «Число»

Цель: развивать у ребенка память, логическое мышление, внимание.

Описание: выбирается ведущий (математик). Он отходит в сторону, а остальные дети загадывают число. Ведущий возвращается и называет числа. Участники словами «больше», «меньше» подсказывают ему. Игра продолжается, пока число не будет угадано.

Игра «Знайка - вспоминайка»

Цель: развивать у ребенка память, внимание, ловкость и координацию движений.

Оборудование: небольшой резиновый мяч.

Описание: дети встают в круг. Ведущий кидает мяч любому игроку и называют тему, например: города, фрукты, игрушки и т. д. Участник должен назвать слов на эту тему и кинуть мяч другому игроку. Тоже выполняют и другие участники игры. Ведущий следит за тем, чтобы слова подбирались точно по теме и не повторялись.

Игры, способствующие развитию логического мышления.

Игра «Что лишнее»

Цель: развивать логическое мышление и память ребенка, расширять словарный запас.

Описание: ведущий говорит участникам игры цепочки слов. Дети должны выбрать слово, которое не имеет отношение к остальным словам. Кто нашел больше всех лишних слов, тот и выиграл.

Например,

старый, дряхлый, маленький, ветхий

храбрый, злой, смелый, отважный

яблоко, слива, огурец, груша

молоко, творог, сметана, хлеб

час, минута, зима, секунда

платье, свитер, шапка, рубашка

Игра «Цветочки»

Цель: развивать внимание, ловкость, быстроту реакций ребенка.

Оборудование: несколько видов цветов (количество видов зависит от числа участников).

Описание: разложить на полу подготовленные цветы (можно искусственные). Каждому ребенку дается задание собрать определенный вид цветов. После условного сигнала дети приступают к выполнению. Выигрывает тот, кто первый соберет нужные цветы.

Игра «Птица»

Цель: развивать внимание и двигательную активность детей.

Описание: участники делятся на две команды. Одна команда – «вороны», другая – «воробьи». Ведущий говорит по очереди: «Вороны», «Воробьи». В зависимости от услышанного слова «вороны» начинают ловить «воробьев» и наоборот. Выбывают те, кто сбился.

Игры, направленные на развитие тактильных ощущений, обоняния и вкуса.

Игра «Узнай меня»

Цель: развивать у ребенка тактильные ощущения.

Описание: ребенку нужно завязать глаза и поочередно подводить к нему различных людей. Узнать их ребенок должен на ощупь.

Игра «Снежинки»

Цель: развивать у ребенка слуховое восприятие и тактильные ощущения.

Оборудование: небольшие кусочки ваты, две корзинки.

Описание: в игре должно участвовать не менее двух детей. На полу разложите кусочки ваты как снежинки. Дайте детям корзинки и завяжите глаза. Им предстоит собрать снежинки на ощупь. В чьей корзине окажется большее количество снежинок, тот и выиграл. На протяжении всей игры необходимо следить, чтобы дети с закрытыми глазами не ударились о какие-либо препятствия.

Игра «Маленький Карлсон»

Цель: развивать обоняние и вкус ребенка.

Оборудование: различные сладости.

Описание: посадить детей на стульчики и завязать им глаза. Класть детям в рот по маленькому кусочку сладости, а они должны определить, что едят.

Игра «Какой приятный запах!»

Цель: научить ребенка умению различать запахи.

Оборудование: цветы, фрукты, овощи и так далее.

Описание: завяжите ребенку глаза и подносите к его носу разные предметы. Он должен по запаху определить, что ему поднесли.

Дидактические игры и игровые упражнения на развитие пространственных отношений у детей старшего дошкольного возраста

«ПЕРЕЕЗЖАЕМ НА НОВУЮ КВАРТИРУ»

ЦЕЛЬ: Научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Предметные картинки (парные) : чашка— стакан! кружка — чашка, масленка — сахарница, чайник — кофей-! ник, кастрюля — сковорода, платок — косынка, шапка шляпа, платье — сарафан, свитер — безрукавка, пальто куртка, шуба — зимнее пальто, брюки — шорты, носки гольфы, чулки — носки, перчатки — варежки, туфли — босоножки, тапки — сандалии, ранец — портфель, люстра настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

ХОД ИГРЫ: Играют 6-9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 2-3 пары картинок, например: чашка — стакан, платок — косынка, ранец — портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны — многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку». Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребенок ошибается (предъявляет чайник, картинка остается у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым. Например, ведущий говорит: «Перчатки». — «Варежки», — отвечает партнер по игре и отдает ему картинку.

«ЗА ПОКУПКАМИ В МАГАЗИН»

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в выборе предмета путем исключения названных педагогом признаков; развивать наблюдательность; учить использовать в речи сложноподчиненные предложения. Развивать ориентировку в пространстве.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Наборное полотно с тремя-четырьмя полосками, куда вставляются предметные картинки с изображениями трех-четырех одинаковых которыми признаками (величиной, цветом, деталями).

2. 2 Предметные картинки: автомобили: фургон, грузовик, самосвал (3 картинки);

3. пирамидки разного размера с колпачками разного цвета (3 картинки) ;

4. медвежата: один — черный, два — коричневых, у одного — бантик на шее, один — в полосатых штанишках, один — в комбинезончике (3 картинки) ;

5. неваляшки: у первой на платье пояс с пряжкой, у второй на платье мелкие пуговицы и бант, третья — в зеленом платье (3 картинки).

ХОД ИГРЫ: Воспитатель вывешивает перед детьми наборное полотно, в которое вставлены картинки с изображениями автомобилей, пирамидок, мишек, неваляшек, и говорит: "Представьте себе, что вы пошли в магазин со своей младшей сестренкой, чтобы купить для нее игрушку, какую она попросит. Миша, твоя сестренка попросила купить пирамидку. Она сказала так: «Купи мне пирамидку не с синим колпачком и не маленькую Как ты думаешь, которая из пирамидок понравилась твоей сестренке? Почему ты думаешь, что большая с красным колпачком? Катя, а твоя маленькая сестренка захотела иметь неваляшку, Она сказала: «Мне не надо неваляшку в зеленом платье, и надо с пуговицами, мне надо другую и без бантика». А твой брат, Костя, попросил купить автомобиль: «Не •самосвал, не фургон и не с синим кузовом». Твоему братику, Маша, понравился мишка. Он попросил: «Купи мне «мишку, но не черного, не в полосатых штанишках и без бантика". Далее можно предложить детям для отгадывания еще одного мишку, одну неваляшку. Например: «Мне нужен мишка не в желтой рубашке, не в штанишках с лямками». Или - мне понравилась неваляшка не с черными глазами, не в синем платье и не в платье с поясом».

Игры на развитие памяти у детей 4-5 лет

Игра «Фотоаппарат».

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.

Описание: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложитьвспо мнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящийвопр ос: сколько, какого цвета и т. д.

Игра «Найди отличия».

Цель: развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отлич ия.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-
3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, накоторой отсутству ют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок долженопределить, что изме нилось.

Игра «Сорока-белобока».

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть н астол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать илиз аменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а чтоподм енила.

Игра «Сыщики».

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные -«сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-
нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперьдолжен скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказавнимательно разглядывают «разбойн ика», который затем уходит маскироваться, а по возвращении вкомнату должны найти изменения в е го внешности.

Игра «Опиши предмет».

Цель: учить запоминать признаки и свойства предмета.

Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продуктпита ния и т. д.).

Описание: дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагае твспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди наз ыватьпо одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когданастанет его очередь.

Игра «Повтори орнамент».

Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

Описание: воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе,в ыкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-
2 секунд показывает ребенку.Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию п о памяти. Затем можно поменятьсяролями. Для составления следующих композиций к бусинкам мож но добавить счетные палочки ипуговицы.

Игра «Запомнил - нарисовал».

Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предме тов.

Описание: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должн ыбыть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березов ыйлисток. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, чт

о онувидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарис оватьвсе то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ре бенкасоответствуют образу.

Игра «Какая она».

Цель: способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.

Описание: назвать какой-
нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предметвыглядит, какой он формы, цвет а, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то,что он представил. Например : яйцо -
 овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное,белое и желтое внутри. Потом м ожно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.

Игра «Нелогичные ассоциации».

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предмета.

Описание: необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этихпредм етов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Длякаждо й ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению ребенка, не ограничиватьих рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.