

## **Игры на развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет**

### **Ура!**

*Развиваем внимание, память, навыки счета*

**Описание:** в этой игре может принимать участие достаточно большое количество детей, но есть одно условие: игроки должны уметь считать, как минимум, до 100.

Суть этой игры заключается в порядковом счете, начиная с 1. Особенность ее в том, что определенные числа пропускаются и вместо них проговаривается другое слово. В нашем случае нужно прокричать слово «Ура!». Могут пропускаться самые разные числа. Например, они могут быть кратны 10 (или 5), тогда те участники, которым придется произносить числа 10, 20, 30, 40 и другие (или 5, 10, 15, 20 и т. д.), вместо них должны будут прокричать «Ура!».

Возможен другой, более простой вариант игры. В этом случае выбирается один участник, который вместо тех же самых чисел будет произносить другое слово.

Усложнять эту игру можно за счет скорости и добавления новых слов, например, произносить слово «Ура!» вместо чисел, кратных 3 или 4.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Помещение с расставленными по кругу стульями, негромкая музыка.

### **Слепые художники**

*Развиваем внимание, воображение, память, координацию, воображение, образное мышление*

**Описание:** раздайте всем участникам бумагу и карандаши. Попросите всех закрыть глаза или завяжите их. Затем расскажите, что сейчас всем предстоит с закрытыми глазами нарисовать ту картину, которую вы им опишете.

По вашей команде все берут в руки карандаши, и вы постепенно описываете каждую часть картины. Например, вы хотите, чтобы дети нарисовали речной пейзаж. Для этого вы просите нарисовать следующие элементы: речку, протекающую справа налево; на берегу, который ближе к вам, надо нарисовать иву (или какое-нибудь другое дерево); на правом берегу — поле, а за ним небо и солнце; на небе нарисовать одно облачко. Когда вы опишете всю картину и ребята закончат рисовать, развяжите им глаза. Теперь все вместе оценивают картины друг друга и выбирают самые удачные. Те картины, которые покажутся самыми непонятными, их авторы должны будут прокомментировать и объяснить, что там нарисовано.

Если эта игра дается с трудом, ее можно облегчить. Для этого надо попросить нарисовать эту же картину сначала с открытыми глазами, а уже затем с закрытыми.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Чистые листы бумаги и карандаши, соответствующие количеству участников.

### **Эмоции**

*Развиваем внимание, творческое мышление, навыки художественной импровизации*

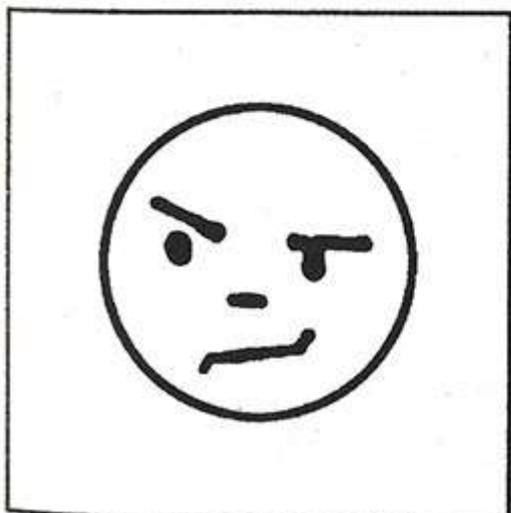
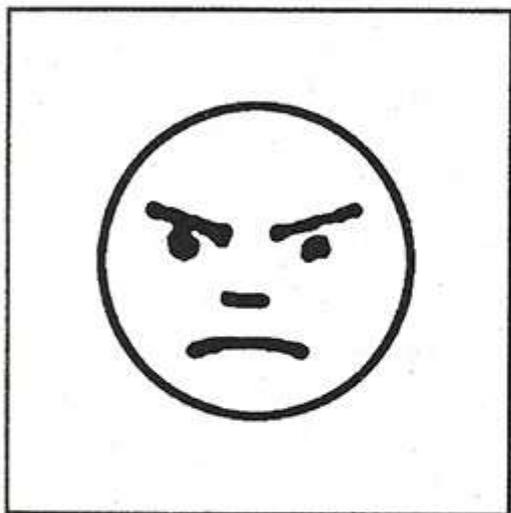
**Описание:** все карточки отдаются ребенку. Затем ведущий начинает читать сказку или рассказ, герои которого испытывают те чувства, которые изображены на карточках. Ребенок внимательно слушает текст, и в тот момент, когда услышит о том, что кто-то из героев заплакал или засмеялся, он должен поднять карточку, изображающую это эмоциональное состояние.

В игре необходимо следить, чтобы ребенок не отвлекался и поднимал правильные карточки.

Как вариант, ребенок должен придумать рассказ, в котором герои испытывают чувства, изображенные на карточках. Эта игра творческая и требует большей подготовки.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

6 карточек, на которых схематично изображены различные состояния человека: радость, грусть, улыбка, слезы, удивление, злость. Возможны и другие эмоции, и другое количество карточек. Незнакомый рассказ или сказка.



**Найди ошибку**

*Развиваем внимание, память, аналитические способности, умение сосредоточиться*

**Описание:** объясните ребенку, что сейчас он должен прочитать сказку (или рассказ), стараясь как можно лучше ее запомнить. На первых порах читать можно вместе и вслух. Если ваш малыш

совершает ошибки при чтении, сразу исправляйте его и попытайтесь совместно проанализировать и найти их причину. Когда он освоит первый рассказ (на это уйдет от 5 до 10 минут), вы должны убрать и предложить ему второе произведение. Предварительно нужно предупредить, что второй рассказ будет очень похож на первый, но в нем будут некоторые изменения, которые вы вместе должны обнаружить. В первых играх изменения могут быть самыми незначительными: например, можно заменить или убрать одно слово. В дальнейшем их количество может увеличиваться. Если ребенок не справляется и не может сам найти ошибку, ему нужно помочь: вспомнить предыдущий текст, обратить внимание на то место, где должна быть ошибка.

С каждым новым проведением игры ребенок должен проявлять все больше самостоятельности, а ваша помощь должна становиться минимальной.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Небольшая сказка или рассказ. Можно использовать отрывок из хорошо известного произведения.

#### **Заблудившиеся буквы**

*Развиваем внимание, умение сосредоточиться, расширяем словарный запас*

**Описание:** в этой игре ваш ребенок должен составить слова из букв, которые вы должны расположить в хаотичном порядке. В этой игре очень удобно использовать карточки с буквами. Если у вас нет готовых, вы легко их сможете изготовить сами и даже привлечь к этому ребенка.

Если ваш ребенок еще совсем мал, то вам нужно составлять слова небольших размеров и буквы располагать в линию. Если же он уже хорошо читает, то можно подбирать слова из 7—8 букв и располагать буквы по кругу. Слово можно выкладывать как по часовой стрелке, так и в обратном направлении.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Чистые листы бумаги, карандаш, ножницы или карточки с буквами.

#### **Колечко по кругу**

*Развиваем внимание, наблюдательность, координацию движений*

**Описание:** это групповая игра, и количество участников в ней может достигать 20 человек. Сначала выбирается водящий, которого затем заменит следующий участник. Все остальные встают в круг и держатся за веревку (ее концы надо аккуратно связать), на которую надевается кольцо так, чтобы оно могло свободно передвигаться. На несколько секунд водящий закрывает глаза. В это время кто-то из участников должен зажать кольцо в своей руке. Когда водящий откроет глаза, он должен догадаться, у кого в руке находится кольцо. Когда он сделает выбор, он должен подойти к участнику и попросить его разжать кулак. Если кольцо окажется у этого игрока, он выбывает из круга и становится водящим. Предыдущий водящий встает на его место. Если же он не нашел кольца, то поиски продолжаются.

В это время кольцо не должно прекращать свое движение, оно должно постоянно передвигаться от одного участника к другому.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Кольцо (или любой небольшой предмет в форме кольца), веревка.

#### **Живописцы**

*Развиваем внимание, восприятие формы предмета, аналитические способности, координацию*

**Описание:** в этой игре участники должны разбиться по парам. Один из этой пары будет художником, другой — его скульптурой. По команде ведущего участники под вторым номером закрывают глаза. В это время участники под первым номером должны пальцами начертить на их спине какой-нибудь рисунок.

Если в игре принимают участие маленькие дети, то рисовать можно цифры, буквы, геометрические фигуры, предметы с четкой формой. Более старшие дети могут писать на спине целые слова, рисовать предметы и фигуры сложной формы.

После того как рисунок закончен, участники под номером два по очереди должны изобразить ту фигуру, которую нарисовали на их спинах. При этом им нельзя комментировать свою пантомиму, а участники под номером один не должны подсказывать.

Малышам достаточно просто назвать то, что изобразили на спине.

Победителем в этой игре будет тот участник, который наиболее точно угадает и изобразит то, что было нарисовано на его спине.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Негромкая музыка.

### **«Вчера я съел тарелку супа»**

*Развиваем внимание, сосредоточенность, память, творческое воображение, увеличиваем словарный запас*

**Описание:** эта игра идеально подходит как для праздников с большим количеством участников, так и для индивидуальных занятий с малышом.

Первый участник произносит начальную фразу. Если вы играете с малышом вдвоем, предложите придумать ее вашему ребенку. Она может быть логически построенной (например: «Вчера я съел тарелку супа») либо представлять собой набор слов. Последний вариант возможен лишь для детей постарше после освоения логически построенных фраз. С маленькими детьми следует начинать не с фразы, а с одного слова, постепенно прибавляя к нему по одному слову, чтобы в конечном счете начинать игру с фразы. Следующий участник должен повторить эту фразу или слово и прибавить к нему свое новое. Третий участник должен повторить фразу уже с прибавленным к нему новым словом, добавив к нему свое, и т. д.

Победителем считается тот участник, который последним правильно произнесет самую длинную фразу.

### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Негромкая музыка.

### **Имя и фамилия**

*Развиваем внимание, мышление, речь, расширяем словарный запас*

**Описание:** суть этой игры заключается в том, что слова в ответах на все вопросы ведущего должны начинаться с первых букв имени и фамилии того, кто отвечает на вопрос. Например, на вопрос «Где ты была прошлым летом?» Максимова Елена может ответить: «Ездила в Москву», а Куприна Катя — «Каталась на коньках».

Материалы и наглядные пособия для игры

Негромкая музыка.



❁ Вопросы могут быть самыми разнообразными. Если кому-то с трудом даются ответы на буквы его фамилии, можно придумать новые имя и фамилию.

### **Потерянные буквы**

*Развиваем внимание, мышление, речь, аналитические способности, улучшаем знание алфавита*

**Описание:** в ходе игры перечисляются буквы алфавита в прямом и обратном порядке.

До того как вы начнете играть, необходимо сделать 2 подготовительных упражнения. Сначала нужно попросить ребенка проговорить весь алфавит от буквы «А» до «Я». Если у вашего малыша возникают затруднения, можно держать перед глазами написанный или напечатанный алфавит.

В следующем упражнении нужно проговорить все буквы от «Я» до «А».

Сама игра имеет 2 варианта. Первый заключается в произнесении алфавита в прямом и обратном порядке, но с пропущенными буквами (гласными или согласными).

Второй вариант рассчитан на слуховое восприятие. Вы зачитываете алфавит (как в прямом, так и в обратном порядке), а ваш ребенок должен сказать, пропустили вы буквы или нет, а если пропустили, то какие. Этот вариант сложен даже для неподготовленных взрослых, поэтому ребенку он предлагается в том случае, если он успешно прошел все предыдущие варианты.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Негромкая музыка.

#### **Ноги**

*Развиваем внимание, образное мышление, восприятие формы, качества предмета*

**Описание:** в этой игре могут принять участие как двое участников, так и большее их количество. Сначала необходимо выбрать того, кто начинает игру. Этот участник должен вспомнить и назвать существующие как в реальном, так и фантастическом мире живое существо или предмет, у которого есть ноги (или их можно представить). Затем следующий игрок должен назвать существо или предмет, у которого имеется столько же ног, сколько у предыдущего. Проигравшим считается тот, кто не сможет назвать ни одного предмета.

#### **Примерные варианты:**

- ◆ 2 ноги — человек, тележка на 2 колесах, зайчик, когда стоит вертикально, мотоцикл и т. д.
- ◆ 3 ноги — человек с тростью, кошка с большой лапкой, тележка на 3 колесах.
- ◆ 4 ноги — машина (ее разновидности тоже считаются), человек с тележкой на 2 колесах, собака, кошка и т. д.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Тихая, спокойная музыка.

#### **Шифровальщик (первый вариант)**

*Развиваем внимание, аналитические способности, умение сосредоточиться*

**Описание:** перед началом вам необходимо придумать слова, с которыми вы будете работать. Для детей младшего возраста они должны быть небольшими: из 3—4 букв. Для ребят постарше можно использовать слова из 5—6 букв. Затем вам нужно в этих словах переставить местами некоторые буквы. Для малышей (и в первых играх для детей постарше) это должны быть незначительные изменения.

Усадите ребенка за стол и расскажите, что вы будете расшифровывать запутанные слова. Затем выложите из карточек с буквами задуманное слово с какой-нибудь ошибкой, например, слово «слон» можно выложить как «снол». Ребенок, переставляя карточки, должен догадаться, что за слово вы задумали, найти ошибку и исправить ее.

Если ваш малыш затрудняется в своих поисках, вы можете ему помогать, задавая наводящие вопросы и делая некоторые подсказки. Например, в нашем случае вы можете сообщить, что это животное, и попросить перечислить тех животных, которых ребенок знает. Затем можно уточнить, что это животное большого размера.

Если ребенок быстро и самостоятельно выполнил задание, его можно чем-то поощрить.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Карточки с буквами алфавита, придуманные заранее слова-перевертыши.

#### **Шифровальщик (второй вариант)**

*Развиваем внимание, аналитические способности, умение сосредоточиться*

**Описание:** отличие этой игры от предыдущей заключается в том, что вы не выкладываете слова из карточек, а выписываете их. И ребенок на листочке методом перестановки должен написать задуманное слово. В этом варианте слова должны быть достаточно длинными и включать большее количество ошибок.

#### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Чистый лист бумаги и карандаш для каждого участника. Придуманные заранее слова-перевертыши.

ОТК	СТЛО	КОЛСАБА
ЯЦЗА	УЛСТ	СКЕК
ОВКЛ	НАВДИ	ОТТР
ДВЕДЬЕМ	КРЛОЕС	ЛЕТУР

Ответ:

КОТ	СТОЛ	КОЛБАСА
ЗАЯЦ	СТУЛ	КЕКС
ВОЛК	ДИВАН	ТОРТ
МЕДВЕДЬ	КРЕСЛО	РУЛЕТ

### *Что сказал нам рак?*

Развиваем внимание, умение концентрироваться на определенной задаче, аналитические способности

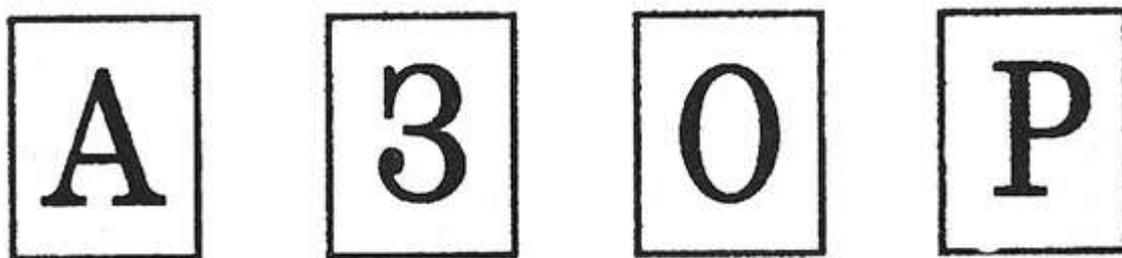
**Описание:** перед началом игры расскажите вашему ребенку, почему эта игра так называется, о том, что раки передвигаются не так, как люди, а наоборот, задними конечностями вперед. В нашей игре слова тоже написаны наоборот, поэтому читать их нужно не с первой буквы, а с последней.

Затем вы предлагаете сначала фразы, а позже предложения, написанные наоборот. Ваш ребенок должен записать их правильно.

Если ваш малыш еще не умеет писать, эту игру можно проводить и устно. Для этого вам понадобятся несколько комплектов карточек с буквами алфавита. В этом случае вы выкладываете из карточек слово или предложение наоборот, а ваш малыш должен переложить их в правильном порядке и прочитав с вашей помощью.

### **Материалы и наглядные пособия для игры**

Чистый лист бумаги и карандаш.



### *Машина времени*

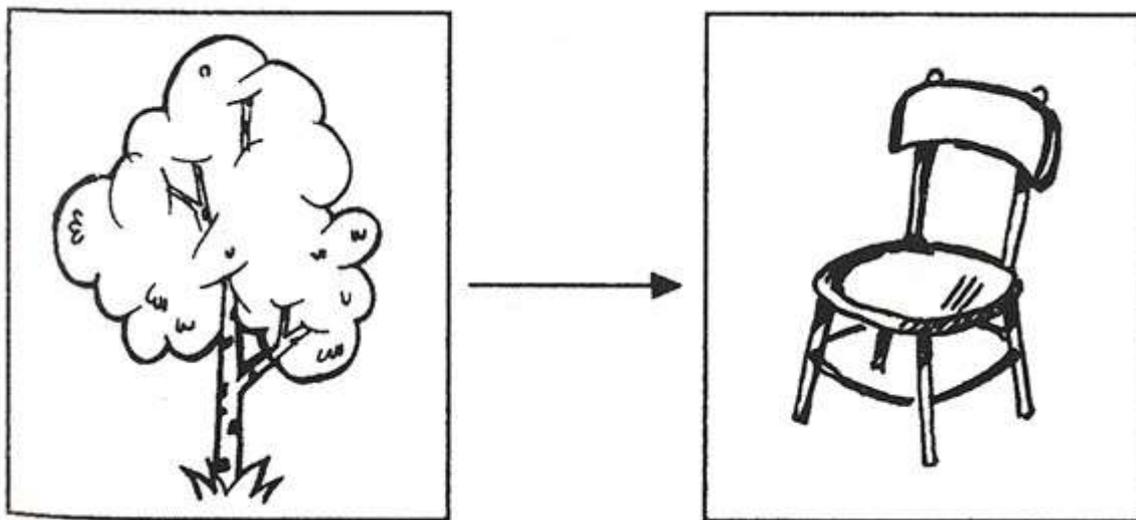
*Развиваем внимание, воображение, логическое и творческое мышление*

**Описание:** усадите вашего ребенка поудобнее и расскажите ему, что сейчас он должен представить, что находится в машине, которая может перенести его в будущее. Попав в эту машину, он может узнать, что происходит с людьми, предметами в будущем, во что они могут превратиться. Затем вы должны показать ему одну из карточек, например с изображением дерева. Тогда ответ вашего ребенка должен содержать следующее: дерево может превратиться в бумагу, а затем в

тетрадки, книжки и т. д. Еще из дерева могут сделать красивую мебель или посуду. Если ваш малыш затрудняется с ответом, помогите ему наводящими вопросами.

### Материалы и наглядные пособия для игры

Карточки с изображением различных предметов, животных.



### Холодный - горячий

Развиваем внимание, быструю реакцию, мышление, расширяем словарный запас

**Описание:** в этой игре принимают участие несколько человек. Ее суть заключается в том, чтобы ребята как можно быстрее нашли антоним к заданному слову. Например, горячий — холодный и т. д. Первые игры можно проводить с совместным обсуждением и вашими подсказками. В дальнейшем количество подсказок должно уменьшаться, и игра должна становиться менее коллективной. Когда ребята уже вполне освоятся с заданием, в игру можно включать мячик. Ведущий должен кидать его каждому участнику, называя при этом какое-то слово. Игрок должен его отбить и назвать антоним заданного слова.

Тот участник, который совершил меньше всего ошибок, считается победителем и получает какое-нибудь поощрение.

### Материалы и наглядные пособия для игры

Мяч, приз.

ЛЕНЬ	ПОСЛЕДНИЙ
ПЕРВЫЙ	БОДРСТВОВАТЬ
МОЛОДОСТЬ	ТРУДОЛЮБИЕ
АККУРАТНЫЙ	СТАРОСТЬ
МЛАДЕНЕЦ	КОНЕЦ
СПАТЬ	НЕРЯШЛИВЫЙ
НАЧАЛО	СТАРИК

### Юные художники

Развиваем внимание, наблюдательность, аналитические способности, образное мышление

**Описание:** всем участникам раздаются карандаши и чистые листы бумаги, объясняются правила игры, которые заключаются в следующем: каждый участник игры на своем листке начинает рисовать портрет одного из присутствующих либо того, кого все хорошо знают. Незаконченный портрет передается соседу по кругу до тех пор, пока рисунок не вернется к его первоначальному владельцу. Затем каждый по очереди рассказывает о том, что он хотел нарисовать, и пытается расшифровать тот рисунок, который дошел до него.

В этой игре нет победителей и проигравших, так как она поднимает настроение и укрепляет командный дух.

### Материалы и наглядные пособия для игры

Чистые листы бумаги и карандаши для каждого участника игры.

### Волшебные узоры

Развиваем внимание, сосредоточенность, аккуратность, слуховое и цветовое восприятие, умение выделять первый слот в слове и соотносить его с первыми буквами из других слов

**Описание:** вначале нужно сообщить ребенку о правилах и главной цели игры. Услышав слово, которое вы произнесли, он должен выделить в нем первую букву и соотнести ее с первой буквой названия одного из представленных цветов. Так, например, если слово начинается с буквы «к» («крокодил»), то нужно выложить красный кружочек. Начинать раскладывать необходимо с левого угла верхнего ряда. На эту игру можно отвести 3—4 занятия. Если возникают какие-то трудности, то вначале можно голосом выделять первую букву.

*Примерные варианты последовательностей слов:*

◆ 1—3-я страницы:

КРАСИВЫЙ, ЗАКАТ, ЗАПРЕТНЫЙ, КОРОТКИЙ, КАНАТ, КРЕПКИЙ, ЗОНТ, ЗАВИСТЛИВЫЙ, КОНЕЧНЫЙ.

◆ 4—7-я страницы:

ЧЕРТИТЬ, СИДЕТЬ, ЖАЛОВАТЬСЯ, КОПАТЬ, СТАРАТЬСЯ, ЗАНИМАТЬСЯ, ЧЕРПАТЬ, КРАСИТЬ, СМОТРЕТЬ, ЖЕЛАТЬ, ЖАЛЕТЬ, ЗАБОЛЕТЬ, ЗАДУМАТЬСЯ, КАТАТЬСЯ, ЗАСМОТРЕТЬСЯ, СНИТЬСЯ.

◆ 8—9-я страницы:

ЖЕЛУДЬ, КОРОВА, ЧЕРЕПАХА, КРОКОДИЛ, ЧАЙ, СИНИЦА, КАНАРЕЙКА, ЗАЯЦ, ЖИРАФ, СТОЛ, СТУЛ, КРОВАТЬ, КОМНАТА, КАРУСЕЛЬ, ЗАРУБКА, ЧАЙНИК, СТАКАН, СОК, ЗЕФИР, СВЕТИЛЬНИК, КОФЕ, САХАР, ЖУРАВЛЬ, ЗАВТРАК, ЖЕЛАНИЕ.

### **Материалы и наглядные пособия для игры**

1) Тетрадь из 9 листов (если в игре участвует несколько детей, то количество тетрадей будет соответствовать количеству детей). В этой тетради необходимо нарисовать кружочки: на первых трех страницах — 9 кружочков (3 ряда по 3 кружка), на следующих четырех — 16 кружочков (4 ряда по 4 кружка), на последних двух — 25 кружочков (5 рядов по 5 кружков).

2) 40 кружочков каждого цвета: красного, синего, зеленого, желтого, черного.

### **Как развить память у ребенка**

Отличным упражнением на развитие слуховой памяти ребенка является игра спарами слов. Упражнение можно выполнять, начиная с дошкольного возраста.

Итак, запишите себе на лист 10 пар слов, связанных между собой по смыслу, например, стул - стол, кошка - собака, вилка - тарелка. Теперь следует прочитать эти слова малышу 3 раза. Обязательно выделяйте пары слов с помощью интонации, не торопитесь. Через небольшой отрезок времени называйте ребенку первые слова и 3 пары,

в то время как он должен следом за каждым вашим словом повторять его пару. Таким образом, тренируется кратковременная память, а для развития долговременной - выполните то же упражнение спустя полчаса.

Как развить тактильную память ребенка? Завяжите глаза малышу, кладите в его руки разные предметы. Затем попросите его назвать предметы в том порядке, в котором он их трогал. При этом работает узнавание и запоминание.

Также рекомендуем развивать зрительную память детей. Для упражнения необходимо склеить 2 башни из коробков. В одной башне будет 3 коробка, а в другой - 4. Сначала положите пуговицу в один из коробков, а задача ребенка - назвать, в какой башне и в каком отделении находится пуговица. Далее можно будет использовать 2 пуговицы в разных башнях. Начинать выполнять упражнение можно ребенку с 3 лет.

Чтобы развить память и внимание, хорошо работать с картинками "найди отличия".

Концентрируйтесь на деталях, шагая по улице, пытайтесь как можно быстрее находить вещи по определенному признаку, например, окна с голубыми занавесками.

*Слушаем и рисуем*

Цель: развить слуховую память и внимание.

Задание: Прослушай стихотворение и по памяти нарисуй те предметы, о которых в нём говорится.

Матрешек будем рисовать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Всех больше первая матрешка:

Зеленый сарафан, кокошник.

За ней сестра - вторая,

В жёлтом платье выступает.

Третья меньше второй:

Сарафанчик голубой.  
У четвертой матрешки  
Рост поменьше немножко,  
Сарафанчик синий,  
Яркий и красивый.  
Пятая матрешка -  
В красненькой одежке.  
Всех запомнить постарайся,  
За рисунок принимайся!  
По просьбе ребенка можно прочитать стихотворение еще раз.

\*\*\*

Цель: развить слуховую память и внимание.

Задание: Прослушай рассказ и нарисуй рисунок, точно отражающий его содержание.

В воскресенье слепил я трех замечательных снеговиков. Слепил их из комков снега.

Один получился большой, другой - поменьше, а третий - совсем крохотный. Руки первого и второго - снежные комки, а у третьего - из сучков. Вместо носа вставлены морковки. Глаза из угольков.

### **Прогулка в картинках**

Цель: развить зрительную и слуховую память, внимание, восприятие и воображение ребенка.

Ход игры: во время прогулки на улице обращайтесь внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, витрины магазинов, побеседуйте с ребенком о том, зачем это всё нужно.

По возвращении домой попросите ребенка нарисовать то, что запомнил.

На каждой прогулке ребенок с помощью взрослых может узнать для себя что-то новое. Эту игру можно проводить регулярно, знакомя ребенка с деревьями, цветами и др.

### **Разрезанные картинки**

Цель: развить зрительную память, восприятие.

Для проведения игры следует использовать 2 картинки. Одна целая, другая - разрезанная по линиям. Можно взять для игры иллюстрации к сказкам, календарики, открытки.

Задание: предложите ребенку собрать картинку, используя образец. Затем образец нужно убрать, а ребенка попросить собрать картинку по памяти.

### **Какой игрушки не хватает?**

Цель: развить зрительную память и внимание детей.

Ход игры: поставьте перед ребенком на 15-20 секунд 5 игрушек. Затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну игрушку. Спросите ребенка: «Какой игрушки не хватает?» игру можно усложнить.

- увеличив количество игрушек;

- ничего не убирая, только менять игрушки местами.

Игрушки для проведения игры могут быть следующие: заяц, попугай, медведь, крокодил, собака.

Игра будет восприниматься ребенком как новая, если брать другой набор игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

### **Где спрятана игрушка?**

Цель: развить зрительную память и внимание ребенка.

Для организации и проведения игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

Ход игры: в один из коробков на глазах ребенка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку или предмет (шарик, солдатика, ластик, пуговицу, колечко от пирамидки и др.) Затем коробки на некоторое время уберите. Попросите ребенка достать спрятанную игрушку.

Игру можно несколько усложнить:

-убрать коробки на более длительное время;

-спрятать 2, а затем и 3 игрушки;

-заменить игрушки.

### **"Опиши игрушку!"» (для детей 5-7 лет)**

Цель: развить произвольную образную память.

Ход игры: предложите ребенку в течение 1-2 минут посмотреть на незнакомую игрушку, а затем описать её. После этого игрушку следует убрать. Через 30 минут предложите ребенку по памяти описать игрушку, её свойства.

Эту игру можно проводить неоднократно, предлагая новые игрушки. Можно усложнить задание, предлагая не одну, а две игрушки.

### **Развиваем смысловую память**

Медленно зачитываются 10 пар слов, между которыми имеется смысловая связь. Затем через небольшой интервал времени зачитываются лишь первые слова из каждой пары. Учащиеся должны припомнить и назвать вторые слова, а затем записать те пары слов, которые запомнили.

ШУМ - ВОДА, МОСТ - РЕКА, ЛЕС - МЕДВЕДЬ, ДИЧЬ - ВЫСТРЕЛ, ЧАС - ВРЕМЯ, СТОЛ - ОБЕД, РУБЛЬ - КОПЕЙКА, ДУБ - ЖЕЛУДЬ, РОЙ - ПЧЕЛА, ГВОЗДЬ - ДОСКА.

(Если правильно воспроизведено 6 пар из 10, то смысловая память развита удовлетворительно)

### **Развиваем внимание и память**

3 5 4 7 8

Постарайтесь запомнить ряд чисел в порядке следования за 30 секунд.

Закройте цифры и ответьте на вопросы:

- \* Какое число находится справа от четверки?
- \* Какая цифра расположена между тройкой и четверкой?
- \* Какие числа составят в сумме семь?
- \* Какое число получится при сложении первых трех чисел?

Это задание опять для тренировки слуховой памяти. На этот раз вам предлагаются ряды из трех слов, которые вам должен произнести напарник. После этого он называет лишь первое слово в каждом ряду, вы же произносите два остальных:

- \* ПРЯЖА - НИТКА - СВИТЕР;
- \* СИРЕНЬ - ВАЗА - ЦВЕТЫ;
- \* РЕЛЬСЫ - ШПАЛЫ - ПОЕЗД;
- \* МУКА - ТЕСТО - БУЛКА;
- \* ОКНО - КРЫША - ДОМ;
- \* МАЛЫШ - ВЗРОСЛЫЙ - СТАРИК;
- \* ДЕТИ - МАМА - ПАПА.

### **Задание на развитие слуховой памяти**

Пусть кто-нибудь прочитает вслух один раз следующие пары слов, которые вам предстоит запомнить:

БУЛКА - МУКА  
СЕСТРА - БРАТ  
СВИТЕР - НИТКА  
ПАПА - СЫН  
ВАГОН - РЕЛЬСЫ

Запомнили? А теперь проверим: из каждой пары ваш партнер будет называть лишь первое слово, а второе произносите сами.

### **Память**

-Выделите последние слоги в ответах на вопросы. Прочитайте их по порядку. При правильном выполнении задания в каждом варианте должно получиться новое слово.

#### **ВАРИАНТ 1.**

- Как называется мороженое с шоколадной глазурью на палочке?
- Без чего нельзя изготовить ни окно, ни очки, ни бинокль?
- Как называется слово, противоположное слову БЛИЗКО?

#### **ВАРИАНТ 2.**

- Как называется слово, противоположное слову НИЗКО?
- Где в известной русской народной песне стояла кудрявая береза?
- Из какой деревушка папа Карло сделал Буратино?

### **Упражнение на развитие памяти на цифры, буквы, слова**

Покажите ребенку цифровой ряд, написанный на карточке, и попросите его повторить в той же последовательности эти цифры, затем увеличивайте этот ряд на одну цифру:

6 2  
2 8 3  
3 7 1 4  
6 3 9 1 5  
8 1 4 9 2 6  
7 4 1 8 3 9 2

Отметьте, какое максимальное количество цифр может повторить ребенок.

Далее предложите ребенку выполнить то же самое задание, но только зачитывая цифры без показа. (В первом случае вы определяли зрительную память, а во втором - слуховую)

В третьей серии попробуйте научить ребенка одному из способов расширения способности к запоминанию. Начните с того цифрового ряда, который ребенок уже не смог повторить. Для того чтобы легче запомнить каждую цифру, научите ребенка отыскивать какую-нибудь аналогию с соответствующим числом. Например, какое -то число совпадает с возрастом ребенка, какое - то - с номером квартиры и т.д. Теперь ему будет легче воспроизвести этот цифровой ряд.

Продолжите подобную тренировку, но пусть ребенок сам пытается найти какие - либо аналогии для того чтобы затем воспроизвести цифровой ряд.

Тот же самый прием можно использовать и для тренировки на запоминание букв и слов. Постоянно учите ребенка использовать свое воображение, находить ассоциации, придумывать истории, связанные с тем, что нужно запомнить. Это помогает более надежно закрепить нужную информацию в долговременной памяти.

### **Развиваем ассоциативную память.**

-Напишите к словам определения, не забывая, что русский язык - самый богатый язык в мире. Он дает возможность точно и красиво описать любое явление. Например, утро может быть ранним, туманным, свежим, солнечным, ненастным, долгожданным... Помните, что ни одно определение у вас не должно повторяться.

КУКЛА -

МАМА -

РЕКА -

ДЕРЕВО -

ДРУГ -

КОНВЕРТ -

ИГРУШКА -

СУП -

СТОЛ -

ДОМ -

ПИСЬМО -

НЕБО -

А теперь давайте проверим, сможете ли вы, не подсматривая, написать исходное слово около определения.

### **Развиваем слуховую память**

Это задание рассчитано на работу с партнером. Вам медленно и лишь один раз читают ряды слов. Ваша задача - запомнить их в каждом ряду в том же порядке, а затем произнести вместе лишь первые буквы из ряда слов. СЫН, ОБЛАКО, КОШКА - получается закодированное слово СОК.

-МАМА, ИСКРА, РОДИНА

-КРАСКА, РОМАШКА, ЕДА, МОРЕ

-ГРАЧ, ОБЛАКО, РЕКА, АПЕЛЬСИН

-СОН, ВАТА, ЕЛЬ, ТЕМА

### **ИГРА "Я - фотоаппарат"**

Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т.д.

Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Так можно развить у детей не только память, но и внимание. Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в Шерлока Холмса или в разведчика.

Игра на развитие памяти:

#### **Я положил в мешок...**

В эту игру можно играть с детьми во время длительных поездок.

Взрослый начинает игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий игрок повторяет фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: "В саду у бабушки растут..." (Порядок тот же)

В этих играх неважно, кто становится победителем, а кто проигравшим. Важно, чтобы ребенок развивал в себе способность вспоминать, получая от этого удовольствие.

#### **Упражнение на развитие объема кратковременной слуховой памяти "Каскад слов"**

Попросите ребенка повторять за вами слова. Начинайте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами- 1 секунда) Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое же количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом, то переходите к следующему ряду, и так до тех пор, пока и во втором прочтении ребенок не сможет воспроизвести заданное количество слов.

1. огонь

2. дом, молоко

3. конь, гриб, игла

4. петух, солнце, асфальт, тетрадь

5. крыша, пень, вода, свеча, школа

6. карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб

7. орел, игра, дуб, телефон, стакан, пальто, сын

8. гора, ворона, часы, стол, снег, книга, сосна, мед

9. мяч, яблоко, шапка, морковь, стул, бабочка, метро, цыпленок, носки

10. грузовик, камень, ягоды, портфель, санки, молоток, девочка, скатерть, арбуз, памятник.

То количество слов, которое ребенок может повторить за вами, есть объем его слуховой кратковременной памяти на слова.

Ребенок 6-7 лет правильно воспроизводит ряд из 5-6 слов.

#### **Упражнение на развитие зрительной памяти**

Разложите на столе перед ребенком палочки, из которых сделайте какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т.д.) Попросите ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 2 секунд, затем закройте эту фигуру и попросите ее повторить, сложить так же.

Усложнить это упражнение можно, складывая эту фигуру из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Другой вариант: вы просите ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

Это упражнение тренирует не только зрительную память, но и умение считать.

#### **Дополнительные игры**

Игра «Найди куклу» для детей 1,5—4 лет. Ребенок уходит в другую комнату или отворачивается, а взрослый в это время прячет куклу, потом говорит: Кукла Ляля убежала. Ах, куда она пропала? Маша, Маша (имя ребенка), поищи, С нашей Лялей попляши! (А. Ануфриева) Ребенок находит куклу, пляшет с ней. Вместо куклы можно использовать любую игрушку. Игра «Кто больше запомнит?» для 2-6-летних. Детям последовательно, одна за другой, показывают картинки с изображением различных предметов, которые они должны рассмотреть и запомнить, и просят назвать, кто что вспомнит. Выигрывает тот, кто назовет максимальное количество. Игра в «Магазин» (для малышей, начиная с 3-х лет) нравится всем детям. Она также хорошо развивает память, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли покупателя, должен пойти в «магазин» и «купить»... (называется 3-7 слов). Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин. Для детей старшего дошкольного возраста подходит игра «Нарисуй фигуру».

Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет. Игра "Кто знает больше" также предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются! Конечно, предложенные занятия потребуют от взрослых немало времени и сил. А возможно, и заставят отказаться от каких-то собственных интересов. Но за это родители будут вознаграждены сторицей. Во-первых, их отпрыск приобретет репутацию умника, а во-вторых, подобные игры с ребенком подарят бесценную возможность ненадолго оказаться в волшебной поре детства, познавая мир вместе со своим малышом.

**Двигательную память детей 3-6 лет развивает игра «Делай, как я».** На первом этапе взрослый становится за спиной ребенка и проделывает несколько манипуляций с его телом – поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и так далее, а потом просит малыша повторить эти движения. На втором, более сложном этапе, взрослый сам делает несколько движений, а ребенок повторяет их, потом малыш совершает свои движения, а взрослый повторяет за ним. Слуховую память старших дошкольников развивает игра «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

#### **Игры для развития различных видов памяти**

Зрительную память детей 3-6 лет хорошо развивает игра (похожая на «Ящик») под названием "Найди сам". Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти). Для развития ребенка очень важна тактильная память, то есть способность запоминать ощущения от прикосновения к различным предметам. Дети с высокоразвитым тактильным восприятием реже испытывают трудности в школьном обучении. Упражнением для тренировки этой памяти может стать игра «Узнай предмет». Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что малышу требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание. Для детей помладше (2-4 года) существует упрощенный вариант этой игры – «Чудесный мешочек». В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки. В старшем дошкольном возрасте можно развивать тактильную память ребенка, обучая его завязывать морские узлы (тем более что это помогает и развитию зрительного пространственного воображения).

#### **«Кто больше запомнит»**

Участники игры садятся в круг. Первый участник называет любое слово. Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит свое:

школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести наибольшее количество слов. Игру можно начинать несколько раз.

#### **«Чей предмет?»**

Для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

#### **«Пересказ по кругу»**

Водящий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе еще один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

#### **«Двигательная память»**

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий просит участников игры выбрать по представителю от обеих команд в жюри.

Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Члены каждой команды наблюдают за ними. По сигналу ведущего представители каждой команды должны повторить движения танцора – противника как можно точнее.

Жюри оценивает двигательную память участников игры, определяет сначала команду – победителя, а затем и игрока, обладающего лучшей памятью.

#### **«Цвета»**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов данного цвета (красного, зеленого, синего и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

#### **Развивающая игра "Пуговица"**

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

#### **Игра в слова**

Вариант 1.

ЗАДАНИЕ 1. Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить.

Внимание! Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь.

Повтори!

ЗАДАНИЕ 2. Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части? На какие части или группы ты бы разделил эти слова? (Ребенок может называть много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но вы должны подвести ребенка к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели...»)

ЗАДАНИЕ 3. Перечисли, пожалуйста, все слова еще раз.

Вариант 2:

Тарелка, малина, брусника, вилка, яблоко, кастрюля, банан, нож, груша, чайник, вазочка, слива.

Вариант 3:

Трамвай, нос, велосипед, троллейбус, ухо, лоб, автобус, пароход, глаза, поезд, щеки, самолет. Задания те же:

— воспроизведи все - слова;

— раздели на группы по одному общему признаку;

— запомни и воспроизведи.

примечание. Проанализируем игру в слова. Если ребенок запомнил и правильно воспроизвел 6—7 слов без деления на группы, то это говорит о хорошей памяти вашего ребенка. В тех случаях, если ребенок быстро и правильно разделил слова на группы и впоследствии запомнил и

воспроизвел больше слов, чем вначале, это свидетельствует о развитии у вашего ребенка памяти опосредованной (культурной).

### **Упражнения для развития памяти - От слова к рассказу.**

Вариант 1:

Я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их объединить. Придумай рассказ с помощью этих слов:

поляна, колесо, чашка, экскаватор, нора, лупа, весна, ведро.

**ЗАДАНИЯ:**

— расскажи рассказ;

— перечисли все слова, которые я просил запомнить.

Вариант 2:

Слова:

дружба, весна, цветы, крокодил, вода, песни, деньги, горе, болезнь, январь.

Задания те же.

Вариант 3:

Слова:

собрание, вечер, ягоды, столб, праздник, паровоз, требование, утенок, заявление, голос.

Задания те же.

### **Игра "Подарки".**

Одного из участников игры выбирают водящим.

- Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, - говорят ему, - и побываете в разных городах?

Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений.

Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами.

- Будете в Костроме, - говорит один, - загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой.

- У меня дядя в Саратове, навестите его, - просит другой. - Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры.

Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные.

Водящий - человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрощавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

"Путешествие" водящего продолжается не более 5 минут. Этого вполне достаточно, чтобы придумать, кому что привезти. Выбирая подарки, водящий руководствуется следующим правилом, нужно, чтобы название подарка начиналось с той же буквы, что и название города, откуда он привезен, а передать подарок нужно тому, кто этот город назвал. Так, например, назвавшему город Кострому можно привезти кошку или калоши и т.п., а племяннику от его дядюшки из Саратова - самовар, скажем, или свисток. Чем смешнее подарок, тем с большим удовольствием будет принят он играющими.

Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать - это дело несложное.

"Путешествие" закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.

- Был у вашего дедушки, - обращается водящий к кому-либо из играющих. - Он прислал вам ошейник.

Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка. Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое "дальнее путешествие".

### **Гуляем по лесу**

Теперь вместе со своим ребёнком мысленно перенеситесь в лес. Скажите ему, что вы будете называть птиц, а он должен вспомнить тех, кого вы пропустили.

Вы называете: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка...

Затем попросите ребёнка назвать всех птиц, которых он знает.

Для выполнения этого задания можно воспользоваться рисунками с изображениями птиц. В заключение ребёнок вспоминает тех птиц, которые были названы в начале игры.

### **Гуляем по зоопарку**

Попросите ребёнка закрыть глаза и представить, что вы находитесь в зоопарке. Скажите ему: «Я буду называть тебе зверей, а ты должен вспомнить тех, кого я не назвал».

Итак, тюлень, лось, баран, тигр, крокодил...

Теперь ребёнок пусть перечислит всех животных, которых знает.

Можно подобрать картинки с изображениями различных животных и попросить ребёнка показать тех животных, которых назвали вы. Затем ребёнок показывает животных, которых назвал он сам.

В заключение ребёнок вспоминает животных в том порядке, в каком они назывались в начале игры.

### **Найди сам**

Эта игра хорошо развивает зрительную память детей 3-6 лет. Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки.

На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение.

На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета.

На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки ребенок может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти), или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти).

### **«Найди предмет»**

В эту игру особенно хорошо играть на прогулке, но можно, таким образом, и скрасить время вынужденного ожидания: например, в очереди к врачу.

Задача – найти вокруг и назвать предметы какого-нибудь определенного цвета или формы. Например, круглые: колеса у машин, глаза у кошки, камешки на дороге...

Для более старших детей можно внести элемент соревновательности – договориться назвать определенное число таких предметов. Или произносить их поочередно. Выигрывает тот, кто назовет свой предмет последним.

### **«Забывчивый художник»**

Забыв этот художник нарисовать одну важную деталь в своем рисунке. А рисовал он хорошо знакомый ребенку предмет. Человек на рисунке без носа... дом без окон... собака без хвоста. Остается только просить помощи у нашего малыша, чтобы понять, чего же не хватает на картинке. Пускай сам ребенок и нарисует недостающее. Со временем склероз у художника будет прогрессировать... он станет упускать в рисунке более мелкие детали, отсутствие которых труднее заметить.

Более взрослые дети могут выступать в этой игре в качестве художника, и уже задачей взрослого будет угадать: «А чего же не хватает?».

### **«Непривычный предмет»**

Заранее вносим в комнату какой-либо новый предмет из другого помещения. Для 2.5-3-летнего ребенка он должен быть крупный, хорошо видный: кастрюля, стул из соседней комнаты или полотенце из ванной. Разместим его на видном месте. Спросим малыша, что появилось в комнате и откуда этот предмет. Если размеры предмета это позволяют – попросим отнести его на положенное место.

А уже со временем можно усложнить игру. Предметы будем использовать уже менее заметные и разместим в укромных местах. Это может стать традиционной утренней забавой для ребенка – проснувшись, найти «гостей» в своей комнате. Родителям только останется вечером или до пробуждения ребенка помочь этим пришельцам проникнуть в детскую.

### **«Кто знает больше»**

также предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, – 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!

### **«Магазин»**

(для малышей, начиная с 3-х лет) нравится всем детям. Она также хорошо развивает память, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли

покупателя, должен пойти в «магазин» и «купить»... (называется 3-7 слов). Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин.

#### **«Чудесный мешочек»**

. В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш наощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки.

#### **«Чудесные слова».**

Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

#### **«Узнай предмет»**

Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что малышу требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание. Взять до 10 предметов, игрушек. Желательно, чтобы были похожие игрушки. Рассмотреть, поддержать. Затем ребенок закрывает глаза и ему в руки кладется один из предметов. Он должен его обследовать и после этого предмет возвращается к остальным. Открыв глаза ребенок должен найти предмет.

#### **Повторяй-ка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбираю первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

#### **Назовись**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки.

После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

#### **Визуализация.**

Придя с прогулки пусть ребенок ответит на вопросы: какого цвета была проехавшая мимо машина, вывеска на магазине новая или старая и т.д. Находясь в одной комнате вспомнить обстановку другой комнаты, какие там стены, пол, мебель и т.д. Специально разложить игрушки, позвать ребенка и не говорить ему, чтобы он посмотрел на игрушки, а сделать так, чтобы это произошло непроизвольно. Затем уйти в другую комнату и только тогда спросить про игрушки, что там было, где они были, какого цвета...

### **Вспомнить все**

Количество игроков: четное

Дополнительно: нет

Игроки в парах поворачиваются друг к другу спиной, настраиваются на своего партнера и стараются максимально четко его себе представить. Теперь можно начинать игру. Ведущий объявляет, что сейчас придется вспоминать внешний облик человека, стоящего за вашей спиной. После этих слов никакие взгляды на партнера не допускаются.

Первое задание:

вспомнить, как зовут вашего партнера. (Задание выполняют по очереди абсолютно все участники).

Второе задание:

вспомнить, какого цвета глаза у партнера.

Третье задание:

ответить, какой длины брюки на партнере (вопрос должен звучать именно так, даже если в паре девочка в юбке).

Следующее задание:

сказать, какая обувь на ногах партнера

### **Где стереть?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: доска, мел, тряпка

На классной доске или на листе бумаги каждый ребенок должен нарисовать "рожицу". Затем, зажмурившись или закрыв глаза повязкой, стереть в той последовательности и только те, которые попросит ведущий, например, сначала левый глаз, затем подбородок, волосы...

### **Запоминай-ка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: колода из 36 карт

Перетасуйте карты и разложите их в шесть рядов по шесть карт. Делайте ходы, переворачивая по две карты и пытайтесь найти пары. Цвет и масть значения не имеют. Запоминайте, где лежит какая карта.

Если у вас сложилась пара, запишите себе очко, отложите эту пару лицом вниз и сделайте еще один ход. Когда все карты будут разобраны по парам, сосчитайте очки.

У кого их больше - тот и выиграл.

### **Перепутались**

Количество игроков: любое

Дополнительно: 5-6 игрушек

"Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок".

Ведущий выстраивает 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом зазвонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем стоял. Помогите игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".

### **Игра "Сложи узор".**

Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырёх элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех).

Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно.

Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

### **Цепочка действий**

Попросите ребенка выполнить определенный набор действий: например, открой дверь, возьми в шкафу перчатки, принеси в спальню и положи на подушку.

## Запомни и повтори

Взрослый произносит несколько чисел и просит ребенка повторить. Ряд чисел постепенно удлиняется. То же упражнение можно проводить с цветами, названиями животных, дней недели, месяцев и т. д.

### «Снежный ком»

-Я собираюсь варить суп и в кастрюлю налью воду. – Я налью воду и положу мясо. – Я налью воду, положу мясо и картошку. И т.д. Я поеду отдыхать и в чемодан положу халат. – Я в чемодан положу халат и тапочки. – Я в чемодан положу халат, тапочки и купальник. И т.д. У меня есть машина (кукла). У меня есть новая машина. У меня есть новая красивая машина. И т.д.

Похожую игру можно проделать и с игрушками. На столе разложить несколько игрушек. Дать ребенку запомнить их расположение. Затем пусть он отвернется, а вы в это время уберете одну из них, или поменяете местами какие-нибудь две. Повернувшись, ребенок должен воспроизвести первоначальное положение, или сказать, какого предмета не хватает.

### Игры на развитие памяти

Хорошая память – залог успешной учебы и всей дальнейшей жизни маленького человека. А для ребенка, который совершенно не любит скучных занятий и нравочений, для подобных целей подойдет хорошая игра на развитие памяти у детей. С помощью такого развлечения ребенок получит «порцию» хорошего настроения, и разовьет столь необходимый ему навык.

Подбирать подобные игры лучше всего с учетом возраста, способностей и темперамента ребенка. Кому-то больше подходят спокойные игры, а кому-то необходима подвижность в группе.

Только помните, что игры на развитие памяти не должны сильно утомлять ребенка! Память – навык, который лучше всего нарабатывать постепенно.

### Коллекция: Игры на развитие памяти

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

### Игра «Вспомни пару».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

### Игра «Пары картинок».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить.

Через 1-2 мин уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

Варианты рассказов для запоминания.

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал.

Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору.

Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать.

Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту - ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся.

Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

Игра «День рождения куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Возраст: с 3 лет.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие.

Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Игра «Пара слов».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов) . Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова.

Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.

Развитие памяти у дошкольников

**Маленький шкафчик**

Склейте восемь спичечных коробков вместе, так чтобы коробочки выдвигались как ящички. Это будет шкафчик. В один из ящичков на глазах у малыша спрячьте какой-нибудь мелкий предмет, например пуговицу или конфетку.

Затем шкафчик уберите на минуту, а после попросите сказать, в каком ящичке спрятался этот предмет. Если ребенок с таким заданием справляется легко, то усложните игру, спрятав несколько разных предметов.

### **Найди пару**

Для этой игры вы можете использовать карточки, которые надо распечатать в двух экземплярах. Понадобится от 3 до 15 пар картинок, в зависимости от возраста вашего ребенка. В начале игры все парные картинки лежат на столе лицом к игрокам.

За одну минуту надо запомнить расположение картинок, а потом их перевернуть рубашкой вверх. Малыш переворачивает две карточки, если это пара, то он забирает их себе и продолжает играть. Если он открыл не парные картинки, то они опять переворачиваются рубашкой вверх. Играем до последней открытой пары.

*Развитие памяти у дошкольников*

### **Собираем чемодан**

Вы говорите фразу: «Мы едем в гости и кладем в чемодан куклу», ваш ребенок повторяет эту фразу и добавляет свой предмет. Вы начинаете фразу сначала, повторяете все, что было сказано и добавляете свой предмет. Игру начинайте сначала, если ваш малыш сбился и не может повторить всю фразу.

### **Как это было**

Возьмите фотографии семейных путешествий, дней рождения или походов в парк. Попросите ребенка вспомнить, как проходили эти события. Вспомните, как он капризничал, или не хотел надевать шапку, как лопались надуваемые шарики или какие липкие были руки от сладкой ваты. Поощряйте воспоминания о мелких деталях, которые не запечатлены на снимках.

### **Развитие памяти у дошкольников**

#### **Угадай цвет**

Для этой игры подберите несколько предметов разного цвета. Например, красный шарик, желтый карандаш, зеленая батарейка, синий клубок и т.д. Попросите ребенка все это внимательно изучить, после чего сложите все предметы в небольшой мешок (можно использовать наволочку). Засунув руку в мешок, он должен по очереди ощупывая предметы достать их, называя не только предмет, но и цвет.

#### **Что пропало**

Разложите на столе 5-6 небольших предметов и попросите ребенка внимательно их рассмотреть. Потом ему нужно отвернуться, а вы в это время убираете один из предметов и разрешаете ему посмотреть снова. Малыш должен сказать, какого предмета не хватает.

Похвалите его за правильный ответ. Со временем игру можно усложнить – взять большее количество предметов, менять их местами, спрашивая, что изменилось.

#### **Повтори узор**

Нарисуйте на бумаге простой узор, например молнию. Пусть ребенок постарается запомнить его в течение одной минуты. Затем рисунок закройте, и пусть малыш попытается воспроизвести его по памяти.

Усложняйте узоры, если ребенок легко справляется с заданием. Не забывайте время от времени меняться с ним ролями.

#### **Превращения**

Возьмите брусок пластилина и слепите из него карандаш. Объясните ребенку, что этот карандаш может превратиться во что угодно, так как он пластилиновый. Вытягивайте карандаш и сматывайте его в клубок, как нитки.

Из клубка вырастают пластилиновые иголки – теперь это ежик. А во что превратится ежик? Для начала количество превращений должно быть не больше десяти.

Когда закончите превращения, попросите малыша вспомнить всех героев этой цепочки. Можно дать ребенку другой брусочек, и лепить вместе.

5 баллов – ребёнок повторил 6 цифр.

4 балла – ребёнок повторил 5 цифр.

3 балла – ребёнок повторил 4 цифры.

2 балла – ребёнок повторил 3 цифры.

1 балл – ребёнок повторил 2 цифры.

0 баллов – ребёнок ничего не повторил.

### ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

Название игры: «Кто знает – продолжает».

Цель: Развивать память, быстроту мышления, слуховое внимание, расширять словарный запас детей.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Педагог начинает называть цепочку слов, относящихся к одной лексической теме, передавая ребёнку мяч. Ребёнок должен быстро определить, к какому обобщающему понятию нужно подбирать слова и продолжает цепочку слов.

Например: Тарелка, ложка, кувшин .... вилка, кастрюля, блюдце, нож и т.д. Игра продолжается до последнего названного предмета.

Усложнение: Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

Название игры: «Кто найдет, тот возьмет».

Цель: Развивать память, внимание, умение выделять и запоминать характерные признаки предмета.

Оборудование: Любая игрушка с ярко выраженными признаками (форма, цвет, материал, размер, назначение) .

Ход игры: Педагог говорит детям: «Гномик написал нам письмо, в котором сообщает, что дарит нам игрушку, но её нужно будет найти и узнать по описанию. Кто найдет, тот возьмет».

Слушайте внимательно: игрушка маленькая, пластмассовая, розовая, с белыми полосками, похожа на скорлупку ореха, может плавать». Дети ходят по группе и сравнивают описание с увиденными предметами. Кто первый находит, тот играет с игрушкой.

В одной игре можно обыграть 4-5 игрушек. Хорошо, если ребёнок, когда найдет игрушку, то повторяет её словесное описание.

Название игры: «Кто больше знает?»

Цель: Развивать память, речь, расширять знание детей о назначениях разных предметов.

Оборудование: Любые предметы обихода.

Педагог показывает предмет детям и предлагает детям перечислить его назначения.

Например: Стакан – пить воду, измерять крупу, поливать цветы, поставить цветы ....

Верёвка – сушить бельё, скакать через неё, привязать, связать, подвязать, перегородить.

2 Вариант: Педагог называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка) , а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

Название игры: «Повтори узор».

Цель: Развитие памяти, мышления, произвольного внимания.

Оборудование: Чистый лист бумаги 13x10, карандаш. (см. приложение рис.6)

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце».

Название игры: «ЭВМ».

Цель: Развитие памяти, внимания, навыков устного счета.

Оборудование: Карточки с контурными геометрическими фигурами, соединенные стрелками, цифры. (см. приложение рис. 7)

Ход игры: Сейчас мы будем работать на ЭВМ (электронной вычислительной машине) . Нужно выполнять действия, следуя по стрелкам и помня, что треугольник означает арифметическое действие «минус», а квадрат – «плюс». В треугольниках и квадратах стоят цифры, обозначающие, сколько нужно вычесть или прибавить.

Например:

Ответ подсчитывается и выставляется нужная цифра.

Название игры: «Я знаю пять названий».

Цель: Развитие памяти, быстроты реакции.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Играет 2-3 человека по очереди. Берётся мяч и отбивается о пол со словами: «Я знаю пять названий овощей: морковь – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять...». Игра продолжается, пока есть интерес и темы для перечислений (одежда, посуда, мебель, имена, школьные принадлежности... и т.д.)

Название игры: «Запомни и выполни».

Цель: Развитие памяти (запоминание словесной инструкции) , мелкой моторики.

Оборудование: Цветные карандаши, листы бумаги. (см. приложение рис.8)

Ход игры: Задание читается медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

Название игры: «Расскажи сказку».

Цель: Развитие памяти, речи.

Оборудование: Мнемотаблицы к разным сказкам (такие же таблицы используем по стихотворениям.) (см. приложение рис.9)

Ход игры: Педагог читает детям сказку, кратко вспоминают прочитанное с помощью наводящих вопросов, затем предлагается мнемотаблица (опорные схематичные рисунки содержания сказки по порядку) . Дети сначала с помощью педагога, затем самостоятельно пересказывают сказку. Предложить пересказ можно сразу, через час, день неделю, месяц, год ...

Название игры: «Шкафчики».

Цель: Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания, упражнение в употреблении предлогов.

Оборудование: «Шкафчики» с выдвижными ячейками (спичечные коробки склеить между собой боковыми сторонами от 3 до 10 штук в 1-2 ряда) , мелкие фигурки из набора «Лего» или из яиц киндер-сюрпризов.

Ход игры: Педагог показывает детям «шкафчики», выдвигает ячейки и на глазок у них прячет 1 игрушку в любой «шкафчик». «Шкафчик» убрать на несколько секунд, затем достать и предложить ребёнку найти игрушку, указав её месторасположение словом.

Примечание: Ячейки могут быть помечены этикетками разного цвета, картинками каких-либо предметов, цифрами, буквами, другими знаками или вообще без пометок.

Усложнение: 1) Постепенно прибавляется количество ячеек и количество игрушек, которых прячут.

2) Игрушки прячутся тайно, затем в словесной инструкции указывается их местонахождение: «Петрушка спрятался в ячейке справа от красной, а лошадка – между жёлтой и синей ячейкой и т.д.»

Название игры: «Магазин».

Цель: Развитие слуховой памяти, обогащение словаря.

Оборудование: Атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин».

Ход игры: Педагог сначала играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и запоминал, которое сам и дал.

Примечание: Для разнообразия названий покупок необходимо играть в магазины разных видов («Молоко», «Булочная», «Игрушки», «Одежда», и т.д.).

Название игры: «День рождения».

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных навыков.

Оборудование: Разные куклы, мишки, зайцы ..., чайная посуда, кукольная мебель.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Даши сегодня День рождения и скоро к ней придут гости. По мере «прихода» гостей педагог знакомит ребёнка с их именами. Гости усаживаются за стол, начинается чаепитие.

Ребёнок должен угощать (от имени именинницы) гостей, всё время называя их по имени. Игра постепенно усложняется за счёт увеличения количества гостей и изменения их имён.

Название игры: «Фигуры из спичек №1».

Цель: Тренировка зрительной памяти, понимание и выполнение словесной инструкции.

Оборудование: Спички (без головок) или счётные палочки.

Ход игры: Играют 2 человека. Сначала один раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв лист на 2-4 секунды, показывает своему товарищу полученную фигуру.

Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается подсчитать количество использованных спичек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек «сфотографированную» в памяти фигуру.

После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположения спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями.

По мере повторения тренировки хорошо ещё добавить к увеличению количества спичек и их расположения ещё и цвет.

Название игры: «Фигуры из спичек №2» (усложнение игры №1).

Цель: Тренировка слуховой памяти.

Оборудование: Спички.

Ход игры: Переходить к этому усложнённому варианту игры №2 можно только тогда, когда ребёнок удерживает в памяти расположение не менее 10 спичек.

Ребёнку даётся много спичек. Педагог называет слово, а задача ребёнка – выложить из спичек образ, который возникает у него от этого слова.

Например: Трактор может вызвать образ от ярко выраженного в этом слове звука (Р) . Спички можно класть в любом положении, ломать. Слова диктуются с паузой в 1 минуту.

После того как закончили диктовать слово, дети должны по составленным ими спичечным картинкам- образам воспроизвести слова. Если ребёнок делает успехи, следует увеличивать скорость работы и количество слов.

Название игры: «Представь себе ...».

Цель: Развитие слуховой и ассоциативной памяти.

Оборудование: Карточка с фразами, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог произносит по очереди следующие фразы:

- Собака, виляющая хвостом;

Друзья привет! В этой статье разберем еще один навык - это развитие памяти у дошкольников.

Что нужно знать, чтоб помочь ребенку развить память?

А Вы читали статью как развить ребенку воображение?

Нет, тогда читайте [здесь](#).

Развитие памяти у дошкольников

Для начала разберем какие виды памяти есть у человека и что вообще такое память?

Память - это способность воспроизвести то, что было ранее, одна из функций человека, которая самая долговечная, функции памяти - хранить информацию, накапливать и воспроизводить.

Виды памяти:

1. Произвольная, когда человек запоминает, заставляя себя, при помощи воли и закладывается этот навык уже в 4 года.
2. Непроизвольная, естественно это противоположная память произвольной, при которой человек не может себя заставить запомнить.
3. Слуховая память, когда человек запоминает слушая кого-либо, пример в школе ученик не пишет конспект, а на вопросы по прошлой теме ответить может, так как слушал, хотя и не писал.
4. Зрительная память, приведем пример, когда ученик отвечает на вопрос учителя, вспоминая запись из тетради.
5. Двигательная память, допустим ребенок увидел, как танцует его одноклассник и тут же с легкостью повторил за ним, это и есть двигательная память.

Еще есть кратковременная память, (когда ребенок пишет и через мгновение забывает, что написал) и долговременная память (в отличие от кратковременной памяти ребенок помнит, что писал и может пересказать) .

Дети, которые недавно появились на свет, т. е. **новорожденные** не обладают памятью, она появляется позже и называется как «узнавание». У детей 4 - 5 лет хорошо развито автоматическое запоминание. Отсюда можно сделать вывод учить детей иностранным языкам нужно в это время (4 - 7 лет) , тогда будет эффект в обучении. Предлагаю для чтения интересные статьи **Развитие ребенка 4 года** и **Развитие ребенка 5 лет**.

Когда нужно начинать развивать ребенку память?

Развивать ребенку память нужно с раннего возраста, чем раньше, вы это начнете, тем лучше. С самого начала развивать память ребенку помогают родители, потом в садике воспитатели, ну а дальше ребенка учат учителя в школе.

С помощью чего можно развить у ребенка память?

Для того, чтобы у ребенка хорошо развивалась память, нужно чтоб с ним занимались, хотя бы 1 час в день, а именно играли в развивающие игры.

Игр для развития памяти очень много, это игры «запомни фразы», «запомни предложения», чтения книг, заучивание стихов, разгадывание загадок и головоломок все это поможет ребенку развить память. Ниже представлено несколько вариантов игр.

Игры для развития памяти ребенка

#### *Загадки*

Родители загадывают ребенку легкие загадки, ребенок должен ответить, что же это такое. С каждым годом нужно усложнять загадки.

#### *Несколько картинок*

Покажите ребенку несколько картинок на пару минут, после чего уберите их. Нужно, чтоб ребенок максимально точно назвал, что было изображено на картинках и сколько их было.

#### *Любимые игрушки*

Выложите ребенку на несколько секунд его любимые игрушки в ряд, он должен запомнить какая где стоит, затем ребенок отворачивается и вы меняете их местами. Ребенок должен поставить их так как они были расставлены.

#### *Что изменилось*

Игра заключается в том, чтоб ребенок вспомнил что изменилось. Приведем пример: ребенок смотрит на папу, запоминает, что на нем одето, что на голове и т. д., затем папа уходит в другую комнату меняет что-то на себе и выходит снова, ребенок должен вспомнить и сказать, что изменилось.

#### *Игрушка планшет*

Эта игрушка хороша тем, что с ней может играть уже 2 летний ребенок. На планшете есть картинки, при нажатие на них издается слово, например на картинке изображен слон, когда ребенок нажмет на картинку, женский голос произнесет слово «слон» и т. д. С помощью планшета ребенок может учить алфавит, цифры от 1 до 10, а также новые слова. Классная игрушка и стоит всего 400 рублей.

#### *Найди 10 отличий*

Две картинке отличающиеся 10 отличиями. Очень хорошая игра, я думаю все про нее знают, поэтому писать больше про нее ничего не буду.

#### *Читаем сказку и пересказываем*

После прочтения сказки, задавайте вопросы: о чем была сказка, Расскажи о героях сказки, вообще пусть ребенок попробует ее пересказать.

Игры для развития памяти у дошкольников

Немаловажная роль в развитии ребенка отводится развивающим упражнениям.

Назад к статьям

#### *«Ящик»*

Такое упражнение предназначено для детей 2-6 лет. Ящик состоит из попарно соединенных и склеенных между собой коробочек. Их количество необходимо постепенно увеличивать в зависимости от возраста малыша.

По правилам такой игры для детей, на глазах у ребенка в одну из коробочек кладут предмет, затем ящик закрывают экраном на определенное время. После это ребенок должен найти, где лежит предмет.

#### *«Найди сам»*

Игра «Найди сам» подходит для малышей 3-6 лет. Вам необходимо склеить 3-4 спичечных коробка, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башни.

На I этапе предмет, например, пуговицу, прячут в один из коробков и предлагают малышу показать, в какую из башен и отделений ее положили. На II - прячут 2 предмета в разные отделения одной башни, а на III - 2 предмета убираются в разные башни.

Ребенок может начинать угадывать, где лежит пуговица, сразу после того, как она будет спрятана, или через определенное время, например, через полчаса или даже на следующий день. В первом случае происходит развитие кратковременной зрительной памяти, во втором - долговременной.

#### «Узнай предмет»

Упражнение «Узнай предмет» предназначено для детей 5-6 лет. Оно хорошо тренирует тактильную память у детей - способность запоминать ощущения после прикосновений. Малышу завязывают глаза и по очереди дают ему в руки разные предметы (3-10 штук), не называя их.

Ребенок должен самостоятельно догадаться о том, что это за предмет. Затем предложите малышу назвать все предметы в той последовательности, в которой он их угадывал. Сложность такой игры на развитие памяти состоит в том, что ребенку необходимо выполнять 2 мыслительные операции - узнавание и запоминание.

#### «Чудесный мешочек»

Такая игра подходит для малышей 2-4 лет. Положите в полотняный мешочек несколько предметов, обладающих разными свойствами, например, спичечный коробок, пуговицу, кубик, клубок ниток. Ребенку необходимо на ощупь определить, что это за предметы.

Для лучшего запоминания маленькие дети могут самостоятельно складывать вещи в мешочек. Малышам постарше раздаются мешочки уже с предметами внутри.

#### «Чудесные слова»

Такое упражнение способствует развитию слуховой памяти у детей 5-6 лет. Вам необходимо выбрать 20 слов, которые как-то связаны по смыслу, например, банан-яблоко, собака-кошка, дверь-окно. Слова зачитываются малышу 3 раза, при этом пары выделяются интонацией.

Затем ребенку повторяют первое слово из пары, а он должен вспомнить второе. Так развивается кратковременная слуховая память, для тренировки долговременной - попросите малыша назвать слова через некоторое время.

#### «Делай как я»

Подобные упражнения подходят для развития двигательной памяти малышей 3-6 лет. Вы становитесь за спиной ребенка и делаете несколько простых манипуляций с его телом: например, поднимаете его руку, наклоняете голову и т.д., а затем попросите малыша повторить движения. После этого Вам необходимо самому сделать несколько движений, которые ребенок должен повторить, а потом Вы повторяете движения за малышом.

#### «Магазин»

Упражнение «магазин» подходит для малышей от 3 лет. Подобные игры для детей для развития памяти особенно эффективны, если создать мотив, который побуждает что-то запомнить. Например, малыш играет роль покупателя, которому необходимо выбрать в магазине хлеб, конфеты, чай и т.д. (назовите ему 3-7 слов). Затем ребенок должен повторить весь список покупок.

#### «Кто больше знает»

Упражнение «Кто больше знает» предназначено для тренировки памяти у детей 5-6 лет. Ребенку необходимо в течение 1 минуты назвать 5 предметов заданного цвета или формы, например, 5 желтых или 5 квадратных предметов. Повторять предметы нельзя. Память является важнейшим видом умственной деятельности, развивать которую у детей нужно начинать уже в самом раннем возрасте. Ведь если у малыша будет хорошая память, то он сможет лучше усваивать материал сначала в детском саду, а потом и в школе. Поэтому незаменимым помощником для детей в тренировке слуховой и зрительной памяти окажутся игры на развитие памяти.

Однако необходимо помнить, что подобные игры не должны сильно утомлять ребенка, ведь память является тем самым процессом, который будет правильнее развивать со временем, постепенно. Подбирать такие игры необходимо с учетом темперамента, способностей и возраста ребенка. Ведь, как правило, все дети разные, и кому-то необходима подвижность в группе, а кому-то, наоборот, более спокойные игры.

Дидактические игры на развитие памяти

Дидактические игры являются сложным многоплановым педагогическим явлением: это форма обучения; средство всестороннего воспитания личности ребенка; игровой метод обучения детей дошкольного возраста; самостоятельная игровая деятельность.

#### Игра «Занимательные кружки»

Цель игры заключается в развитии у ребенка усидчивости, мелкой моторики пальцев, а также в закреплении названий цветов и совершенствовании навыков на собирание целого. Игра «Занимательные кружки» оказывает положительное влияние на развитие творческой и интеллектуальной деятельности.

Суть игры. Для данной игры потребуются ножницы и цветной картон. Из картона вырезаются разноцветные кружочки, которые кладутся в конверт по цветам.

Далее ребенку предлагается сложить из кружочков по образцу различные фигуры: гусеница, кот, неваляшка, цветы, солнышко, бабочка и другие.

#### Игра «Домино»

Цель игры заключается в том, чтобы научить ребенка находить среди многих фигур одну определенную фигуру. Также данная игра способна закрепить знания о геометрических фигурах.

Суть игры. Для игры потребуются заранее подготовленные карточки (28 штук), на каждой половинке изображается та или иная геометрическая фигура (многоугольник, квадрат, прямоугольник, овал, круг, ромб). На дублирующих карточках изображаются 2 одинаковые фигуры, а из двух пустых половинок состоит седьмой дубль.

Далее все карточки раскладываются на столе изображениями вниз. По подобию обычного домино, к любому концу дорожки ребенок подбирает и прикладывает за один ход одну нужную карточку и при этом называет выпавшую фигуру.

Если у игрока нет нужной фигурки на карточке, то он имеет право из общего числа карточек подыскать требуемую картинку. Победителем оказывается тот игрок, который самый первый освободится от всех карточек.

#### Игры для дошкольников на развитие памяти

##### Игра «Найди игрушку»

Цель игры заключается в развитии у ребенка аналитических способностей, памяти и внимания. В данной игре могут принимать участие как один ребенок, так и несколько детей.

Суть игры. Потребуется шарф, которым будет необходимо завязать ребенку глаза. Далее ему нужно объяснить, что сейчас вы спрячете игрушку, которую он будет искать.

При этом ее нужно положить на самое видное место. А после того, как игрушка будет спрятана, ребенку развязываются глаза, и он приступает к поискам.

##### Игра «Определить на ощупь»

Цель игры заключается в развитии у ребенка наблюдательности, внимания, памяти, а также восприятия качества и формы предмета.

Суть игры. Для игры потребуются несколько различных предметов, которые раскладываются на столе. Далее ребенок в течение определенного времени приступает к изучению всех разложенных предметов.

После этого ему завязываются глаза, и ведущий вносит какие-либо изменения, например, меняет вещи местами либо заменяет один предмет на другой и прочее. Задача ребенка заключается в том, чтобы определить произошедшие изменения с завязанными глазами и рассказать о них ведущему. Если ребенку будет сложно выполнить такое задание с закрытыми глазами, то такую игру можно проводить и с открытыми глазами.

##### Игра «Поиск по памяти»

Цель игры заключается в развитии у детей внимания, памяти и координации.

Суть игры. Для данной игры потребуются различные предметы (машинки, кубики, мягкие игрушки и прочее). И в такую игру правильнее играть в помещении, которое ребенку знакомо хорошо. Все выбранные игрушки раскладываются на полу.

Далее ребенок должен запомнить их месторасположение, а после этого ему завязывают глаза. Задача ребенка состоит в том, чтобы разыскать разложенные предметы с завязанными глазами.

Игры на развитие слуховой памяти

Одной из разновидностей образной памяти, связанной с сохранением, запечатлением и воспроизведением образов, является слуховая память. Речемыслительные игры оказывают значимое воздействие на развитие слуховой памяти.

Развивать слуховую память у ребенка необходимо с самого раннего возраста путем чтения ему стихов и сказок.

Игра «Лишнее слово»

Цель игры заключается в развитии слуховой памяти, а также в умении анализировать.

Суть игры. Родитель перечисляет ребенку несколько слов. Далее попросите его их запомнить. Задача ребенка состоит не только в том, чтобы назвать все слова, но определить из предоставленного списка, какое слово будет лишним (либо не подходящим по смыслу) , и дать этому объяснение.

Возможные варианты списка слов:

- 1) яблоко, груша, апельсин, банан, огурец;
- 2) тополь, береза, осина, сосна, смородина;
- 3) лимонад, сок, компот, чай, пирожок и прочее.

Игра «Каскад слов»

Данная игра направлена на развитие слуховой памяти.

Суть игры. Необходимо предложить ребенку перечислять слова, начиная с 2-х слов и постепенно увеличивая словесный ряд, каждый раз прибавляя по одному новому слову.