

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ.

Игры и задания для детей совместно с родителями

"Отгадай-ка! "

Дидактическая игра для развития памяти, внимания и речи

Можно играть как с группой, так и с одним ребенком. Задание состоит в том, что ребенка просят по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся в комнате предметов так, чтобы партнеры угадали. При этом нельзя смотреть на этот предмет и называть его. После того как ведущий объяснил правила игры, а дети подготовились к ней и выбрали предмет, водящий дает в руки любому играющему камешек как приглашение к рассказу. Получивший камешек рассказывает о загаданном предмете. Когда загадка отгадана, ее автор передает камешек в руки следующему. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не придумает свою загадку. Взрослый следит за тем, чтобы назывались существенные признаки, остальные участники имеют право задавать наводящие вопросы, однако надо дать возможность водящему произнести достаточно полное описание предмета.

"Бабушка укладывает в свой чемодан... "

Игра для развития механической памяти

Играть можно и вдвоем с ребенком, но лучше – компанией из 3-4-5 человек. Взрослый начинает рассказ: "Бабушка укладывает в свой чемодан... расческу", следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: "Бабушка укладывает в свой чемодан расческу и... тапочки" и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести. У детей это может быть 18-20 предметов.

"Пуговицы"

Игра для развития памяти и внимания

В этой игре принимают участие двое. Перед игроками лежат два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется. Для начала бывает достаточно взять всего 3 пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого они выбираются. У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле; для начала достаточно 4 или 6. Пуговицы кладутся на клетки поля. Водящий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения. Обычно на первом этапе дети не могут играть правильно, следует обучить их помогать себе, описывая вслух взаиморасположение пуговиц. При этом рекомендуется особенно следить за тем, чтобы ребенок правильно ориентировался и не путался в направлениях "вверх", "вниз", "влево", "вправо".

"Дверная скважина"

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.

Игры развивающие память у детей

Что исчезло?

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинки или мелкие предметы

На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

Все помню

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Участники садятся в кружок. Оговаривается тема, на которую будут говориться слова (города, растения, животные и т.д.). Затем первый игрок называет первое слово. Второй игрок должен назвать первое слово и свое. Следующий игрок должен повторить два предыдущих слова и назвать свое и т.д. Допустивший ошибку выбывает из игры.

Кукловод

Количество игроков: двое

Дополнительно: повязка на глаза

“Кукловод” завязывает глаза игроку и “водит” его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.

Затем игроку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

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”

Тренировка памяти

Количество игроков: любое

Дополнительно: поднос, различные предметы, платок

На подносе укладываются шесть различных небольших предметов, например игрушечный автомобиль, конфетка, карандаш, точилка, расческа, ложка...

В течение короткого времени ребенок запоминает, что лежит, потом поднос чем-нибудь накрывают. Что под покрывалом?

Затем поменяться ролями.

Пиктограмма

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручка или карандаш

Ребята должны “записать” предлагаемые вами слова и словосочетания в виде рисунков и затем, по истечении определенного времени, правильно вспомнить их, “прочитав” свои рисунки.

Интересно, как дети нарисуют такие абстрактные понятия как “Добро”, “Зло”, “Счастье”, или как сумеют изобразить эмоциональные состояния и чувства “Радость”, “Гнев”, “Печаль”. Попробуйте и вы изобразить эти понятия, а потом сравните с рисунками малыша

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.

Запомни фигуры

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага и ручки

Ведущий показывает 6 геометрических фигур по очереди. Каждая из них демонстрируется 7 секунд, убирается и показывается следующая. Просмотрев все 6 фигур, участники должны в течение 5 минут нарисовать у себя на листе бумаги все показанные фигуры в той последовательности, в которой они демонстрировались.

Движение по памяти

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Два игрока чертят сами для себя на полу или на земле линию в виде зигзага. Один игрок чертит линию на два метра, другой продолжает эту линию еще на два метра. Они могут несколько минут ее изучать, чтобы ее лучше запомнить. И после этого они должны пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один двигается по линии, а другой считает, сколько раз тот выйдет за линию. Затем они меняются ролями.

Чемодан

Количество игроков: 2-12

Дополнительно: нет

Первый игрок говорит: “Я беру чемодан и кладу в него...огурец”. Второй игрок продолжает: “Я беру чемодан и кладу в него огурец, дерево”. И так далее. Каждый добавляет свое слово к цепочке. Выигрывает тот, кто последним назовет правильно всю цепочку.

Рисуем по памяти

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Первый из игроков рисует на доске или мольберте домик. Следующий игрок запоминает рисунок, затем закрывает глаза, поворачивается вокруг себя и, не открывая глаз, дорисовывает к домику окошко, дверь, трубу или птицу на крыше.

Что за рисунок получится в конце концов?

Не забудешь, что купить?

Количество игроков: любое

Дополнительно: любые небольшие предметы

Подготовить предметы которые будем использовать в качестве покупок- подойдут разные пакеты, бутылочки, игрушки, мячи могут быть яблоками, большой мяч – это арбуз, мелкие предметы домашнего обихода, можно слепить. Магазины могут быть разными: “Игрушки”, “Хозтовары”, “Продуктовый” и т.д..

Посылаем ребёнка в “магазин” и просим купить необходимые покупки, начинать с нескольких, постепенно увеличивая. Ребёнок должен вернуться и показать, рассказать, что купил.

Как приготовить кофе?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Вспомните, что Вы делаете ежедневно или часто вместе с ребенком. Допустим, малыш видит, как приготавливается омлет на завтрак. Попросите ребенка рассказать Вам

последовательность действий, которые при этом совершаются. Если ребенок затрудняется или говорит пока только слова, еще не составляя предложения, то начните сами, а малыш пусть добавляет ключевое слово.

Например, спросите ребенка, как приготовить кофе?

Мама: «Сначала мы берем из шкафа чистую...»

Ребенок: «Кружку»

Мама: «Затем ложечкой насыпаем из баночки...»

Ребенок: «Кофе»

Мама: «А что потом?»

Ребенок: «Кладем ложечкой сахар, наливаем воду, размешиваем, наливаем молоко!»

Что еще можно спрашивать? Как почистить зубы? Как постирать одежду? Как поливать цветы и т.д.

Игра учит малыша думать, тренирует память и наблюдательность. Играть можно в транспорте, в очереди и т.п.

Найди свой домик

Количество игроков: любое

Дополнительно: резные предметы, игрушки

Игра для развития зрительной памяти.

Берем три разные коробочки. В одну кладем куклу, в другую зайчика в третью машинку. И говорим, что у каждой игрушки свой домик. Первоначально, чтобы ребенок лучше запомнил, у какой игрушки, какой именно домик, немного рассказываем, обращаем его внимание на детали домика. Например, так: «У куклы вот эта розовая коробочка, в ней красное одеяло. У машинки коробочка с крышкой – это гараж, чтобы дождик не замочил её».

Затем я просим ребенка отвернуться, вытаскиваем все три игрушки и отдаем ему.

Просим положить каждую игрушку в свой домик.

Если ребенок хорошо справляется с задачей, можно в тот момент когда малыш отвернется, переставить домики местами.

В другой раз «домики» заменяем «колясками», «горшками» и берем другие игрушки.

Вариант игры с несколькими детьми такой. Взять несколько стульев, устроив на них отличительный «домик» и на каждый посадить игрушку. Затем попросить каждого малыша взять со стула себе игрушку. Пока звучит бубен (музыка) малыши ходят вокруг стульев держа в руках свои игрушки. Как только музыка играть перестала нужно усадить игрушку в свой домик.

Имейте ввиду, что иногда дети усаживают игрушку в чужой домик не потому, что у них плохая память, а просто потому, что этот домик им больше понравился.