

## Игры для развития памяти

1. Игра "Фотоаппараты" - на развитие памяти и внимания.

**1-ый вариант:** детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

**2-ой вариант:** показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

**3-ий вариант:** на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. (в количестве не больше 7 штук для ребенка 5-6 лет, если ребенок младше, то число предметов должно быть меньше). Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось.

**4-ый вариант:** игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается и дети должны найти отличие.

**5-ый вариант:** может проводиться как с группой детей, так и индивидуально.

Инструкция для воспитателя: "Усаживайтесь за столы. Сегодня вы будете фотоаппаратами. Посмотрим, какой фотоаппарат будет самым лучшим. Перед вами лежат перевернутые обратной стороной карточки (их 3) и картинки в стопочке. Сначала по сигналу возьмем первую карточку, взглянем на нее, стараясь запомнить все, что на ней нарисовано. По сигналу вновь переверните ее обратной стороной и положите на угол стола. Затем по сигналу отберите картинки, которые были нарисованы на большой карте. Приготовились (гонг). Переворачиваем карту. Смотрим на нее 30 секунд (гонг). Переворачиваем карту. Кладем на угол стола - начинаем отбирать картинки (гонг). 15 секунд (гонг). Закончили.

Возьмите снова первую карту. Положите ее перед собой изображением вверх. Проверьте, правильно ли вы запомнили картинки. Уберите лишние. Сколько картинок вам удалось запомнить? Запомните это число.

А теперь повторим это упражнение с другой картой. Приготовились (гонг). 30 секунд. Закончили (гонг). Убрали карту. Отбираем картинки (гонг). 15 секунд (гонг). Закончите.

Проверяем себя. Сколько картинок вам удалось запомнить? Это больше, чем в первый раз, или меньше?

Потренируемся в третий раз. Сколько картинок вы запомнили теперь? Молодцы! Вы хорошо потрудились! Пора отдыхать".

Реквизит: 3 карточки с 8 изображениями разных предметов. Предметы одни и те же, но расположение разное. Картинки.

2. Игра "Опиши соседа" - развитие памяти, внимания, наблюдательности.

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно - на прогулке, дома. Можно устроить что-то

типа соревнования. Вы вместе с ребенком выбираете знакомый вам обоим предмет, человека... все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

3. Игра "Кукловод" - развитие двигательной памяти.

**Вариант 1.** Воспитатель-"кукловод" завязывает глаза ребенку 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 ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

**Вариант 2.** Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".

**Вариант 3.** Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

4. "Сделай, как я!" (со спичками) - развитие памяти и внимания.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Примечание: в принципе, использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

5. 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".

#### 6. 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.