

Государственное учреждение образования  
“Долгиновская средняя школа имени В.И. Слабодчикова”

*Картотека  
игр и упражнений  
для развития  
внимания  
и памяти*

Учителя-дефектологи:

Г.П. Протасевич

Н.А. Тимощук

## Игры и упражнения на развитие памяти

### 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 из пары, в то время как он должен следовать 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 обращайте 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 деревяшка 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 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 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. Начинающий

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 короба из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки.

На первом этапе игры в один из коробов 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 – наследующий 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»**

Забыл 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 видимый: 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 жребию 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 произвольно. 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 пытаясь 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-четырех 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 сделать 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.