

«Запомни картинки».

Цель: развивать зрительную память.

Оборудование: 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету (перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин).

Ход: педагог предлагает ребёнку назвать все картинки, рассмотреть их и запомнить (время рассматривания – 2 минуты); затем картинки убирает и просит ребёнка назвать все картинки, которые он запомнил.

Игру можно организовать с подгруппой, и в парах: выигрывает тот, кто больше предметов запомнил.

«Какой игрушки не хватает?».

Цель: развивать зрительную память.

Оборудование: 5 игрушек.

Ход: педагог ставит перед ребёнком игрушки, предлагает рассмотреть их (1 минуту) и запомнить; затем просит отвернуться и убирает одну игрушку. Задаёт вопрос повернувшемуся ребёнку: «Какой игрушки не хватает?».

Усложнения:

- увеличить количество игрушек;
- игрушку не убирать, а поменять их местами.

«Узоры».

Цель: развивать зрительную память, мелкую моторику.

Оборудование: на отдельных карточках (листах в клетку) нарисованные узоры.

Ход: педагог предлагает ребёнку внимательно рассмотреть узор, запомнить его; затем убирает карточку и предлагает ребёнку вспомнить и нарисовать предложенный узор.

«Запоминаем вместе».

Цель: развивать слуховую память, увеличивать объём памяти, обогащать словарь.

Оборудование: мяч.

Ход: первый ребёнок называет какой-нибудь предмет и передаёт мяч, второй повторяет названное слово, добавляет какое-нибудь своё и передаёт мяч, третий ребёнок повторяет первые два слова и добавляет третье, четвёртому ребёнку необходимо повторить уже три слова, а потом назвать своё и т.д.

«Воспроизведение рассказа».

Цель: развивать смысловую память, связную речь.

Оборудование: на карточках варианты коротких рассказов для запоминания.

Ход: педагог зачитывает рассказ, затем просит ребенка воспроизвести прослушанное как можно ближе к тексту (обратить внимание на точность воспроизведения, последовательность событий; если ребенок с рассказом не справился, следует задать ему наводящие вопросы).

Варианты рассказов:

- «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.»

- «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».

- «Жила – была девочка Зоя. Построила Зоя из кубиков машинку. Посадила в машину мишку и начала его катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кроватку и дала ему лекарство».

Сделай, как я.

Цель игры: развитие зрительной памяти и внимания

Оборудование: спички, счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши и т.д.

Ход игры.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на 1-2 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: использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

Запомни движения (для детей 5—6 лет)

Цель игры. Развитие зрительной памяти и внимания.

Ход игры. Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

Вот так позы! (для детей 5-6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Играющие принимают различные позы. Ведущий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернутся в исходное положение.

Запомни порядок! (для детей 5—6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. 4—5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Ведущий, посмотрев на детей, должен отвернуться и сказать, кто за кем стоит. Затем ведущим становится другой.

Кто что делал? (для детей 5—6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Четверо играющих стоят рядом друг с другом. Под музыку они по очереди выполняют различные движения и повторяют их 4 раза. Пятый ребенок должен запомнить, что они делали, и повторить их движения.

Художник (для детей 5—6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать, потом отворачивается и дает его словесный портрет.

Тень. (для детей 5—6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. Звучит музыка А. Петрова «Зов синевы» (из кинофильма «Синяя птица»).

Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, а другой на два-три шага сзади. Второй ребенок—это «тень» первого. «Тень» должна точно повторить все действия первого ребенка, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

В магазине зеркал (для детей 5-6 лет)

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Ход игры. В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки ответили ей тем же. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили, она топнула ногой, и все обезьянки топнули ногой. Что бы ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

Угадай-ка.

Цели: научить детей узнавать предметы по одному из его изображений, запоминать предмет.

Оборудование: наборы парных изображений предметов (на картинках один и тот же предмет изображён в разных ракурсах - с лицевой и с обратной стороны, размер карточки с животными 15х18 см.)

Речевой материал: названия предметов, верно, не верно. Что (кто) это?

Ход игры

Педагог предлагает детям рассмотреть картинки (контурные, чёрно-белые), назвать изображённые предметы и подобрать таблички, если эти слова есть в словаре ребёнка. Затем педагог предлагает картинку из второго набора, в котором предметы изображены с обратной стороны. Если возникают трудности в узнавании, то педагог предлагает сам детям предмет для рассматривания, ощупывания, после чего игра возобновляется.

Что изменилось

Цели: учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов, картинок в пространстве, развивать внимание.

Оборудование: различные игрушки. Предметы, картинки по темам, изучаемым в данной возрастной группе, ширма или экран, салфетка, таблички.

Речевой материал: посмотри, запомни, названия, предметов, игрушек, что это? Чего нет? Чего не стало? Что изменилось? Что не так?

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть последовательность из трёх-четырёх предметов, назвать их, затем ряд на некоторое время (10-15 сек.) закрывается ширмой, педагог за ней убирает один предмет из ряда. После этого ширма открывается и детям предлагается назвать тот предмет, которого не стало («Чего нет? Чего не стало?»). Ребёнок устно отвечает. На первых порах можно для ответа использовать такой же ряд предметов, чтобы ребёнок мог показать. Чего не хватает, чего не стало - показать ту игрушку, которую теперь не видит.

«Рисуем по памяти узоры»

Цель:

Развитие зрительную память.

Ход игры. На листе бумаги нарисован узор. Предложите ребёнку в течение 1 минуты посмотреть на этот узор. Затем узор следует убрать, а ребёнка попросить воспроизвести его по памяти.

«Опиши предмет и его образ»

Цель: Развитие образной произвольной памяти.

Ход игры Игра проводится с группой детей. Детям раздаются кукурузные хлопья (или мелкое печенье). При этом хлопья (или печенье) должны отличаться по форме. Каждый ребёнок должен внимательно рассмотреть свой предмет, каждую его деталь. Попросите детей рассказать о своем предмете, на что он похож, как выглядит, даже, если возможно, дать ему название. Дайте установку на запоминание своего предмета. Потом хлопья или печенье собираются. Каждый ребёнок должен найти свой предмет, описать его образ.

Эту игру можно проводить с мелкими камушками.

«Создай образ»

Цель: Развить образную произвольную память.

В создании образа участвуют зрительные, двигательные и эмоциональные ощущения.

Ход игры. Предложите детям запомнить несколько геометрических фигур, изображенных на листе бумаги. В процессе запоминания дети должны изобразить позой, жестом каждый из предметов. Потом дайте «стирающее» задание – станцевать или послушать стихотворение, чтобы исключить влияние кратковременной произвольной памяти. Затем попросите детей вспомнить по порядку рисунки, которые они изучали и изображали ранее.

«Я – фотоаппарат»

Цель: Развитие зрительной памяти.

Ход игры:

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.

Развитие зрительной ассоциативной памяти.

Цель: Развитие зрительной ассоциативной памяти.

Ход игры: Предъявляются 7 цветных карточек, произвольно сгруппированных с предметными картинками попарно. Дети запоминают их.

Затем детям предъявляются пустые цветные карточки, а они называют картинку, соответствующую этой карточке.

капуста	белка	цветок	шуба
красная	синяя	белая	желтая
редиска	полотенце	портфель	
зеленая	оранжевая	фиолетовая	

«Повтори за мной»

Цель игры. Развитие моторно-слуховой памяти.

Ход игры.

Педагог сидит за столом, дети стоят вокруг него. Педагог простукивает определенный ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и четкой. Один из детей (по желанию) повторяет ритм. Затем ведущий спрашивает детей: «Правильно ли Саша повторил?». Если кто-то из детей считает, что неправильно, он предлагает свою версию (постукивает ритм).

«Запомни движение»

Цель игры. Развитие моторно-слуховой памяти.

Ход игры.

Педагог показывает детям движения, состоящие из 3-4 действий. Дети должны повторить эти действия, сначала в том порядке, в котором показал ведущий, а затем в обратном порядке.

Движение 1. Присесть – встать – поднять руки – опустить руки.

Движение 2. Поднять руки ладонями вверх («собираю дождик»), повернуть ладони вниз – опустить руки вдоль туловища – поднять руки по бокам в разные стороны.

Движение 3. Отставить правую ногу вправо – приставить правую ногу – отставить левую ногу – приставить левую ногу.

Движение 4. Присесть – встать – повернуть голову вправо – повернуть голову прямо.

«Запомни свое место»

Цель игры. Развитие моторно-слуховой и пространственной памяти.

Ход игры. В зале каждый ребенок запоминает «свое место».

Например, у одного ребенка это место – угол, у другого – стул, у третьего – окно двери, у четвертого центр зала и т. д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде ведущего «Место» они разбегаются по своим местам.

Команду ведущего можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки.

«Запомни свою позу»

Цель игры. Развитие моторно-слуховой памяти

Ход игры. Каждый ребенок стоит «на своем месте». По команде ведущего все дети должны принять определенные позы (по желанию). Ведущий обходит детей и тем детям, которые приняли одинаковые позы, он предлагает сменить их. Затем играет веселая музыка. Под музыку дети двигаются, танцуют, бегают, и прочие (1-1,5мин.). Музыка внезапно обрывается, дети должны быстро разбежаться по своим местам и принять те позы, которые они « учили» в начале игры.

«Кто что сделал?»

Цель игры. Развитие наблюдательности, восприятия памяти.

Ход игры. Из группы детей выбираются 3-4 ребенка. Один из выбранных – водящий.

Остальные дети – «зрители». 2-3 выбранных ребенка поочередно показывают входящему какие - то действия . Он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в котором он их увидел.