

## **Игры – помощники, для развития внимания, памяти, мышления.**

Даже не очень внимательные родители замечают, что их дети-дошкольники обладают удивительной памятью: они способны без заучивания запоминать целые стихотворения и отрывки и часто поражают литературные и художественные вкусы своих родителей, цитируя модный телесериал или текст рекламного ролика. Хорошо бы, чтобы эта удивительная способность не пропадала впустую - ведь ее расцвет ограничен во времени!

Память - это свойство психики воспринимать, сохранять и воспроизводить некоторую информацию, которая может иметь самую разную форму и содержание. Можно помнить долго, всю жизнь - в этом случае говорят о долговременной памяти, которая имеет очень большой объем и организована по смысловым связям. Можно помнить несколько секунд - время, необходимое для прочтения Вами одного предложения; здесь мы имеем дело с кратковременной памятью, невелика по объему и включает 7 плюс-минус 2 элемента. Для того чтобы информация из кратковременной памяти перешла в долговременную, ее нужно повторять до заучивания.

Можно говорить также о непосредственной памяти - когда материал запоминается, как бы сам собой, и об опосредованной, когда человек придумывает нечто вроде "узелков" на память, чтобы затем вспомнить трудный материал.

Но самое главное для нас - это то, что память ребенка можно упражнять и развивать. Для ребенка память - это основной способ познания и привыкания к миру. Характерно, что у детей лучше сформирована память на эмоции и образы, чем на слова и символы. Поэтому прекрасно, если в обучении будут использовать иллюстрации, рисунки самого ребенка. Важно также знать, что у разных детей может главенствовать либо зрительная, либо слуховая, либо моторная память, в зависимости от этого будет более эффективным то показывать детям картинки, то объяснять и диктовать, то просить ребенка самого обвести букву или воспроизвести изображение.

### **«Отгадай-ка!»**

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 выбирают. 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.

### **«Рисуем по памяти узоры»**

Направлена на развитие зрительной памяти.

На листе бумаги нарисован узор. Попросите ребенка 2 минуты посмотреть на этот узор. После этого узор уберите и предложите воспроизвести его как я.

### **«Сделай как я»**

Для организации работы с ребенком вам потребуются карточки с геометрическими фигурами. Время демонстрации карточек 10 секунд. После демонстрации одной из картинок следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в данной последовательности.